THE ART 9 VIDEO GAME

回顾志 vol.

FC热血系列

完全回顾

热血足球REMIX

经典片段

僵尸回眸

莱娜之死

雪莉告白

游戏批评

死亡火枪

机战OG极限攻略

FC方块游戏全回顾

梦回恶魔城

洛克人X5回顾

一代神机PS2

幻想游戏大战

魂斗罗狼人速攻

卷首语

大家好，记得最近一次给怀旧区的杂志写卷首语就是去年的怀旧特辑第三期时，没想到时隔半年又有了这个机会，真是感到很荣幸。也许，这是最后一次以怀旧区管理人员的身份来写寄语了，心中百感交集。

回顾志，一份寄托了A9VG怀旧人心血的同好类杂志。自06年的第一期开始，陆续推出了3期，这次是最新的第4期。4年，4期，其实算来很是漫长。回顾志的创作与制作团队也经历了几代人，从第一期就身在怀旧区任职的我，有幸见证了这个杂志从出生到长大，一路走过来，有辛酸，有甜美，有成败，点点滴滴都是让我回忆无穷，永远难忘的。

有幸在没有公开正式发布前，初看了下本期的内部版。可以说，第4期是非常精彩的，继承了前几期优点的同时，也有了新的创新和栏目。为这个杂志忙碌了近半年。每一个字，每一张图，每一个安排都倾注了制作人员全部的真心与诚意。为的就是那份对老游戏的爱，对A9VG怀旧区的爱。一期回顾志，一份赤诚心。在我看来，怀旧区回顾组的小伙子们是非常棒的。他们每天把爱浇灌在怀旧区的每个角落，每张帖子里。用他们的热情建设着这个美好的网上家园。

记得在第三期回顾志里，我也同样写过一段开篇语。里面会有和下面同样的话，那就是，看到回顾志，会让我想起杂志的创始人小8和mac，这是一种精神，被一代代的传承了下来，就如同一代代的怀旧区管理者和建设者一样，传承的是一种怀旧的精神。怀旧是一种美德。

怀旧区在2010年走进了一个新的时代，作为在怀旧区任职工作了近4年的管理者，一个刚刚脱离怀旧区管理的怀旧人，对怀旧区的明天充满了期待，在新一代管理组的带领下，怀旧区一定会继续稳步的向前发展，这块宝地也一定能发扬光大。这应该是所有前辈和我都非常期待的。虽然不再像从前那样专职于怀旧区了，但我的心会一直跟大家在一起，和现在的大家一起见证怀旧区更加美好的未来！



A9VG回顾志vol.4 · 卷首语 · 文：bush



出品：回顾组
主编：bush
制作：脑残星

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

A9VG电玩部落
bbs.a9vg.com

» A9VG回顾志vol.4目录



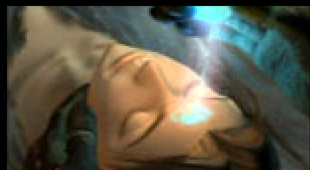
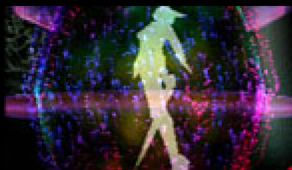
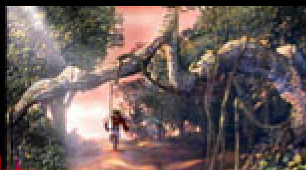
CONTENT



A9VG回顾志VOL.6


游戏批评　BBS.A9VG.COM　Classical A9VG TEAM　CLASSICAL TEAM　龙骑士传说



PS 龙骑士传说

不成熟的战斗系统。连击系统初玩之下，着实很有意思。但是新鲜劲过去之后，却留给了玩家一道难题。虽然后期的招式 Hit 多，攻击力大，但是很难连，而后期的敌人还会以防御来考验玩家的反射神经，实在是不够贴心（那废柴的“自动连击”饰品真的有人用么？有么？没有吧！）中后期能够变身之后，杂兵战基本就成了过场，这又与初期“每场战斗都要认真对待”的作风相去甚远。可以说，让人又爱又恨的战斗系统是这部游戏最大的硬伤。另外还有一些不满意的地方，战斗所得经验和金钱少得可怜，大地图模式没有自由性可言，返回以前的区域还要换回之前的盘等等。

flirtation


号称投资 30 亿，可以媲美 ff 系列的龙骑士传说最终以 60W 左右的销量草草收尾，在发售当时就被不少玩家所抱怨，尽管 CG 在当时可以说是很好，但雷的地方太多了。首先人设，被雷的不轻，主角是钢弹么 ~~~ 还有要回 disc1 盘的地点居然要换回 1 的盘，这纱布的设定不禁让我联想到 SO4 的同样问题了……RPG 的大地图居然使用既定路线制，这是怎么想的。最让人不能忍受的就是游戏的系统了，不是传统的指令式战斗，是要根据节奏按出攻击的方法，而这时机还意外的难掌握，到了后期的战斗就显的非常乏味，boss 强就算了，连普通杂兵也很强，一场杂兵战要按个半天对于不擅长动作游戏的玩家真的是折磨了，这已经不是 RPG 了吧 w，剧情过于王道了，主人公和他妹子应该算史上排的上号的路人主角了吧（笑）

kevinenzo



游戏批评 BBS.A9VG.COM Classical A9VG TEAM CLASSICAL TEAM 忍者外传








MD 忍者外传

对于 MD 的忍龙除了跟他的前辈后生们的名字都叫做 NINJA GAIDEN 以外，我实在是想不出其他任何相同点来，话说 FC 时代的隼龙飞檐走壁的忍者功夫曾经给我们每一个玩家留下了无比深刻的印象，不过到了 MD 时代以后，感觉我们的隼龙大叔就如同被洗脑了一般，不仅失去了忍者灵巧的身姿，就连忍者刀都不使唤了，忍术什么的更是抛置脑后，整个游戏中无数经典的设定绝对另每一个玩过的玩家难以忘怀，最为深刻的就是游戏中的移动方式了，真是“ 不走寻常路 ”，极为强大的攻击判定，导致飞腿什么的根本无法命中敌人，游戏中还有诸多让人哭笑不得的恶性 BUG，但是 TECMO 非常考虑玩家，游戏中加入了 RETRY 选项，这样就会让一些比如让玩家卡在某些地方不能进行游戏的情况有了一个解决方式，而不是让玩家去按主机上的 RESET 键 .... 这游戏总之一定要试试才能知道里面的神奇 ...... 唉，算了你还是别试了，有时间还是玩玩 FC 的忍龙和现在的忍龙吧，那要带劲的多



作为 FC 上最喜欢的动作游戏之一，原本看到 MD 也有这作，会以为同 FC 上一样，素质相当高，没想到反差却如此之大。改成清版 ACT 也就算了……但是忍术呢？忍术呢？忍术呢？……好吧，我就当这作玩的是拳脚功夫，但是为啥人移动时会自动往下走ˇ？……血的形式跟双截龙 2 如出一辙，不过比双 2 少四格……HARD 下人很容易挂，配合保险的超快耗血速度，死的那叫一个快ˇ……BOSS 基本都是路人，就算是 HARD 也不例外，基本没有打你的机会……随便日……反而是杂兵战难度莫名其妙，动不动就被乱拳砸死了，放保险居然还会打不到人ˇ……不过续版以后可以直接过这关，而且关卡中也可以使用跳关，也算不错了……





游戏批评 BBS.A9VG.COM



CLASSICAL TEAM 脱狱



脱狱







FC 脱狱

游戏最大的致命伤，应该算是各种千篇一律打法千篇一律，没有什么技巧可言，拿到拳套，防弹衣之后，跟敌人死磕即可。场景千篇一律，虽然每关都不同，但是设置皆一样，屋内混战拿道具，屋外继续对抽。敌人千篇一律，大多数除了造型不同，行动模式都是一样的，这也造成了玩法的单调。总之一切看起来是如此的枯燥，乏味，一成不变。大概经典的也只有音乐了吧。

flirtation



其实脱狱最大的缺点就是游戏的重复性太重了，不过作为 FC 时代玩家的启蒙作品，的确是有不少人冠以经典之称的初次上手感觉十分有趣，不过随着游戏时间的增加游戏乐趣逐渐降低，"为啥每一关都是这样啊"这种抱怨开始浮上心头，都是进小屋拿道具，屋外用拿到的道具抽人 = =，敌人感觉就是换了一个颜色而已，AI 什么的并没有明显的改进，血量有所增加说白了就是多踢几脚的事情，另外每次最后一击的吹飞效果真是令人印象深刻其实这样说这款游戏实在是过分了一些，毕竟我们是用今天的标准来评判一个过去的游戏，在当时游戏素质还是不容怀疑的，也是无数玩家的美好回忆……

沉睡的狮子心





游戏批评　BBS.A9VG.COM　Classical A9VG TEAM　CLASSICAL TEAM　魔界村











FC 魔界村

话说 FC 版的魔界村诞生于 1986 年，母亲是老卡，老卡做的游戏向来口碑不错，但居然能做出这么个难度高、操作性差的游戏，实在让人费解，算是为了挑战自己（其实只是折磨自己而已）？而且光名字我就觉得不太妥当，应该叫成在天朝网页 FLASH 游戏上比较普及的一个名字，是男人你就冲到第 2 关。游戏的世界观也非常简单，英雄救美女，假如换成现在来说，你救的美女是不是伪娘还说不定呢。该游戏为什么这么难呢？我们现在先来简单的说一下：1.HP 低　在那个年代很少有游戏是有血槽的，大多数是以能扛几下攻击来计算，FC 版魔界村是只能扛一下攻击然后盔甲就会脱落，我们以为盔甲没了能跑的快点结果还是一个速度，感情主角穿的是空气啊？ 2. 不合理的兵力搭配　这是一般游戏的基本设定，但魔界村却恰恰相反，红魔杂兵甚至比 BOSS 都强，有些关卡的杂兵 HP 非常高你手指没练到高桥名人之前还是很难正面对抗的，千辛万苦的冲到 BOSS 处准备绷紧神经大战一场的时候居然 3 下 2 下就把它干掉了，当时你会是啥心情？悲剧啊！！！ 3. 僵硬的操作　操作僵硬简直是这游戏最让人喷的地方，当然也是让人觉得它比较独特的地方，每当人物跳起来后你想象着能像秀真那样空中 DASH 一下（对不起，那时候还没有 SHINOBI 忍，而且魔界村是 C 社做的不是 SEGA，我已经扭曲了）的时候你会发现你是多么的天真，还没跳到半空你就呈抛物线状地落在怪物的身上，那个?啊。所以在魔界村里虽然跳是逃命必备的招式，但在跳之前你想想你会不会聪明反被聪明误。4. 没有关卡记录点功能　每当你在关卡后半段挂了希望能从版中继续开始的时候候，你会发现你又回到了最初的地方，那时候你真是连死的心都有了，然后彻底封盘，在几个月内会反复以上动作。幸好魔界村在以后几作对这几点都做了改正，但游戏难度还是一样的困难。其实这游戏有秘籍的，信春哥，原地满血复活！！！一般人我不告诉他....最后说一句，你玩的不是魔界村，你玩的是寂寞。



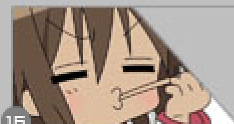






SS 死亡火枪

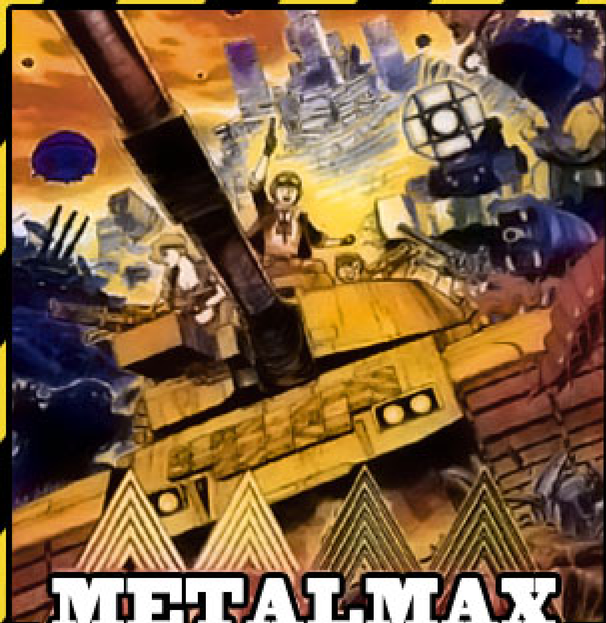
先来看看厂商画面，在 ECOLE 的文字后面配上了两个脸，真的很难看。标题画面是黑色的背景，然后游戏的标题是死亡火枪的英文和一只怪物组成的，虽然也算简陋，不过在这游戏里也就算不错了。紧接着就是故事的剧情了，是采用的倒叙的方式来阐述的，先是游戏的总 BOSS 下令追杀主人公越前康介：“把クリムゾン夺回来 ... クリムゾン在这家伙手里，他的名字是 ...”就这一句话也是片头情节的唯一一句台词，然后就是介绍了主人公的个人资料：full name 越前康介 code name コンバット越前 age 29 size 181cm 70kg，有点像是简历，不过要说这 cg 里制作的 boss 还算不错了，也算能达到当时 ss 的平均标准，接下来的情节就是讲述主人公是怎么偷走的クリムゾン，表现的手法也十分的简单，就是几张场景的照片的切换就表示越前一路的行程了，最后拿到クリムゾン。这几张 P 的发红的场景照片也算是本游戏里制作最逼真的场景了。最后情节由几句话首尾：就这样越前得到了クリムゾン，但是现在デスビスノス放出的怪物正在向越前袭来 ....。游戏就这样开始了，越前经过 3 关的磨难将总 boss 打死了，于是故事结束了。整体的情节就是这样，我详细的描述加上仔细的分析总结起来也不过就这点文字。不过要说到垃圾，本游戏给人最大的印象就是画面了，这点也不用多说什么，长眼睛的都能看见，客观点说这画面确实配不上称为 32 位，但是当时 ss 的 3d 游戏的画面一般都不怎么地，就以目前的眼光来看，死亡之屋和 VR 特警也是马赛克横飞，只不过是马赛克大小的问题罢了。论操作感，死亡火枪可谓是渣到极致，也不知是称为操作渣还是难度高更为合适，准星移动太滑，不好控制，而且画面太差，经常看不到敌人出招就费血了，尤其是初次上手的时候，莫名其妙就挂了。为了完全体验这个游戏我用修改器打通了这游戏，一共 3 关，打 boss 的时候更是恶劣，还得手动移动场景，经常是找不到 boss 的身影而干被打。继续跳到前面的话题，其实画面最渣的时刻是在游戏通关后的制作人员名单画面才出现的，而且并不是 3d，而且那几幅疑似插画的图片，那可真是 FC 的级别。游戏的音乐就不评价了，离死亡之屋是远了去了。系统设置也是简单到极点，只有一个声道的选项，那为何不把声道的选项放在主菜单中，真是个莫名其妙的设定。游戏唯一的隐藏要素，打通了前 2 关后出现第三关，以后可以直接选择第三关，所以这游戏打通一次就完美存档了，直接飞盘之。



CONTENT



A9VG回顾志VOL.6

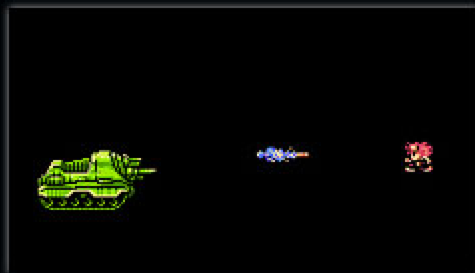


“他驾驶着被鲜血染红的赤色战车，红色的长发下的是一颗冰冷的心。仅凭一人之力就干掉了无数赏金怪物的他，却还在苦苦寻觅着什么。”——在这个世界上到处都有着这样的传言。世人明知他不会伤及无辜，却仍是对其敬而远之；那同样鲜红的长发和战车更是让罪犯们望而生畏，他们私底下用“赤色恶魔”这个称号来表达对其的恐惧之情。——他名叫红狼，堪称最强的赏金猎人。

“小子，你一个人来这儿的吗？真是鲁莽的小家伙儿！我只是顺手救了你，没理由把战车也让给你。你还是赶紧回家去吧！”——在我被战狗弄得焦头烂额之时，红狼用他那猩红色的战车，两炮就轻松结果了敌人。“切～竟然是辆被遗弃的废品！嗯？这副炮好像还能用，拿走好了。那辆破车你喜欢就拿去吧！再会了，小子！”——这就是红狼，虽然我永远没能知道他拿走的副炮是什么型号的，但无疑从这一刻开始，他的背影成了我前进的目标。





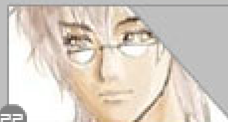




“在你们玩得正兴起时打扰真是抱歉，不过我讨厌乱叫的小狗！要叫还是到庭院去叫吧！”刚才还气势逼人的女战士被轻易的丢出了酒吧，我和修理工也连带遭殃。虽然她不服气地冲进去再战，却被红狼轻描淡写地一拳打飞。“真是爱叫的小狗，不过一直那样的话是找不到买主的哦，可爱的小家伙儿！”——这亦是红狼，强悍却又不失风趣。我开始觉得世间关于他的传闻似乎不是很恰当，但当我想再多了解一点儿的时候，他已驾车离去。

METAL MAX

戈麦斯：“我的部下瞬间就全灭了，简直比传闻中还要厉害！不过红狼，你杀不了我，只要我手里有这个女人！好好看看吧，红狼！这就是你走遍各地，苦苦追寻的女人——你的恋人啊！”
狼：“难道是！尼娜……？！是尼娜吗？回答我！”
戈麦斯：“哇哈哈哈~你放过我，我就不杀这个女人！怎么样？红狼！”
狼：“……滚吧！人渣！……尼娜！”
戈麦斯：“哇哈哈哈~纵使是红狼，凭血肉之躯也无法胜过战车！到了那个世界，也要记得你心爱女人的脸啊！”——晚到一步的我望着血泊中的红狼，与战车一起疯狂地咆哮，将全部炮弹都倾泻到卑鄙小人戈麦斯的身上。但一切都已无法挽回……











狼：“你……是那时候的……为何会在这儿？想不到我也会如此狼狈。”
女战士：“红狼，不许死啊！你还没跟我决胜负呢！”
狼：“哈哈……可爱的小狗还是那么爱叫啊。乘坐我的战车去吧……要是在哪里遇见一个叫尼娜的姑娘……就转告她……红狼已经忘了他以前的恋人了……永别了！……”——这才是红狼，名声、财富、权力……一切尽可抛诸脑后，只为了那唤作“尼娜”的女子。而在弥留之际，为了不辜负那身在何处的恋人，他宁愿用一个会被其恨一辈子的谎言，让恋人去找寻新的幸福。女战士抱着红狼的尸首痛哭着，我则咬紧牙关强忍泪水，红发、战车、鲜血……从此我的生命里增添了一笔抹不去的猩红。

女子：“尼娜本来在家乡与恋人订婚了，但恰好那人不在之时，帕鲁袭击了村庄。除了尼娜，其他的村民尽皆遇害……”
尼娜：“啊～狼！是红狼吧！下车来让我看看你的脸！”——击倒帕鲁的我慢慢打开车门，望着尼娜那无比失望的双眸，红狼交付的遗言我却怎么也说不出口。
尼娜：“你是……？为何你回坐在狼的战车里？难道他已经……？！狼，等着我，我马上就去你那儿……狼！”
尼娜：“狼，若有来世的话，我们俩一定要幸福……”——我甚至没能来得及告诉她红狼最后的谎言，尼娜便已经自尽而亡。满地的鲜血让我再也无法承受心中之痛，身后那辆红色的战车也仿佛在与我一同哭泣……

纵使今天我已打到所有知名的赏金怪物，纵使新的“最强赏金猎人”称号已归属于我的名下，但在我心底深处，永远有一道无法愈合的伤痕在隐隐作痛……

METAL MAX



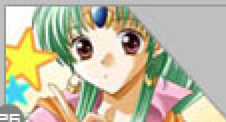


PHANTASY STAR

The end of the millennium

莱娜之死

打倒了杰奥手下的鲁迪等人登上杰奥之城的顶部，在这里他们发现了一个被捕的女机器人弗莉娜，正当众人欣喜之际，杰奥出现在了众人身后，在鲁迪等人的和杰奥的交涉失败之后，被迫与杰奥交手，但是众人却发现在杰奥施展了魔法防御之后，无论如何也无法伤害到杰奥，正当众人一筹莫展之际杰奥突然发出了一道黑气…

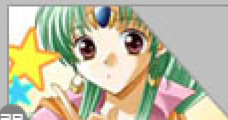






莱娜："鲁迪，危险！…啊…！"
鲁迪："莱娜！？"
汉恩："这是…糟糕了！"
法儿："我们还是先撤离这里吧。"
鲁迪："…可恶！"
鲁迪等人见无胜算，莱娜又负伤了，只好紧急撤退。在城外…
鲁迪："…输了啊！"
巴克："可恶啊….！！！"
法儿："鲁迪，不行啊！治疗魔法也无法治疗莱娜的伤势！"
汉恩："鲁迪，我们还是先回到村子里在想办法比较好！"
鲁迪："没办法，可恶！"
鲁迪等人赶快带莱娜回到汉恩的家乡克鲁普村，但汉恩和他的女友萨娅都对莱娜束手无策。
鲁迪："莱娜…"
汉恩："这个…我也不清楚这到底是什么症状。"
巴克："到现在一点也没有好转的迹象啊。"
鲁迪："杰奥…那家伙和我们以前交战过的对手不一样啊！"
法儿："什么都无法伤害到他…我觉得他好像被什么邪恶的力量守护着一样。"
汉恩："不过，我们解救了弗莉娜，可以把能量供给中心纳尔巴斯给停止了吧？"
弗莉娜："不行的！那个纳尔巴斯是在杰奥之城的地下。"
鲁迪："在那个结界的下面吗？看来不打倒杰奥果然还是不行啊。"
莱娜："斯林应该有办法吧…现在的我们没有胜算的！杰奥的魔法防御，没办法解决的话…"
汉恩："魔法防御？"
法儿："魔法？那不是失传了千年之久了吗？"
汉恩："啊…斯林确实使用过魔法！那个火焰魔法…"
莱娜："对，所以说…如果得到斯林的帮助的话…咳咳…"
汉恩："斯林好像当时是和多林长老走了，不知到去了哪里？"
巴克："多林长老的话，说不定在'拉迪亚之塔'。他说过要再度打开拉迪亚之塔的门。"

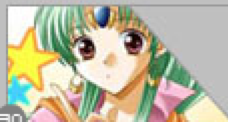






PHANTASY STAR

于是鲁迪让汉恩留下来照顾莱娜，之后众人在弗莉娜的带领下找到了沙地飞车，并一刻不停的前往“拉迪亚之塔”。在拉迪亚之塔的三层，鲁迪等人见到了斯林。
鲁迪：“斯林！你果然在这里！拜托，帮助我们吧！”
斯林：“嗯？莱娜怎么了？有什么事吗？”
鲁迪：“其实是…………”
斯林：“是吗，是这么回事啊…莱娜。不过先别说这么多了，我们赶快去拿‘意念之杖’吧。我就是为此而来的，那是破解杰奥的魔法防御的唯一武器。”
鲁迪：“这么说，斯林！”
斯林：“意念之杖就在这塔顶的结界里封印着，我还没有拿到，我们现在就一起上去吧。等找到意念之杖后，我会助你们一臂之力的。”
鲁迪等人来到塔顶，正当斯林解开封印的时候，一个杰奥派来的怪物也准备夺走意念之杖。鲁迪等人立刻将其消灭。
鲁迪：“太好了！”
斯林：“有这个意念之杖的话，杰奥就不足惧了。”
法儿：“你们两位，感觉到什么了么？”
斯林：“法儿，你也感觉到了吗？…不好了，我们赶快赶回克鲁普村！！！”









PHANTASY STAR



尽管众人兼程赶路，但是还是晚了一步，在克鲁普村病榻上的莱娜已经危在旦夕了。

汉恩：“鲁迪，莱娜的状态突然就…！”

鲁迪：“莱娜！”

莱娜：“…鲁迪…你终于找到斯林了…太好了…”

鲁迪：“莱娜！莱娜！斯林，用你的力量难道也没有办法吗？！”

斯林：“黑色波动不仅仅是杰奥自身的力量，更附加着邪恶之力，我也没有办法。”

莱娜：“鲁迪…好了，鲁迪，斯林…”

斯林：“啊，我在这里，莱娜。”

莱娜：“…斯林…用你的力量帮助鲁迪…斯林…”

斯林：“啊，放心吧…交给我吧！”

鲁迪：“莱娜…”

莱娜：“鲁迪…来这边…让我好好看看…我之前没发现…你已经是个成熟的猎人了…从今以后…自己的道路…要靠自己去开辟…”

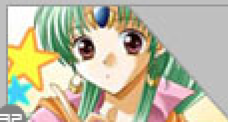
鲁迪：“莱娜！别说这种话！莱娜…！”

莱娜：“鲁迪…谢…谢…！”

鲁迪：“！！”

法儿：“…呜…呜啊！”（痛哭声）

莱娜安然去世了，众人都陷入了无尽的悲痛之中。莱娜在夕阳之下被安葬在克鲁普村的西北。而鲁迪等人也将踏上讨伐杰奥的道路，但是杰奥背后的“神”又是什么呢？恐怕事情还远远没有结束吧…





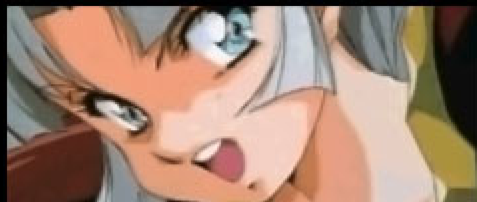


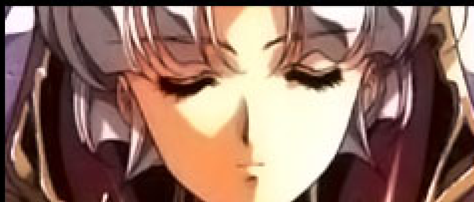


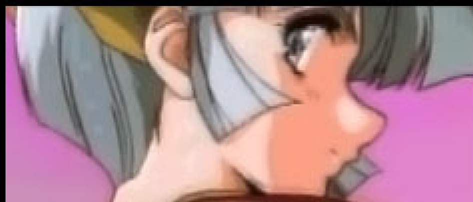
LANGRISSER Dramatic Edition

The holy war's waiting for the morning sun.

雪莉告白

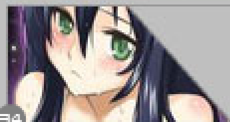






梦幻模拟战 2 中有不少桥段都是玩家们所津津乐道的，雷恩的对帝王贝伦哈鲁特的忠义，罗伽与索尼亚兄妹的羁绊，霸者线中艾尔文不惜舍弃一切也要达成统一大陆的决意，而在梦 2 中给我印象最深刻的是卡鲁萨斯的公主的雪莉，其中以在光辉线中雪莉对艾尔文为最高潮。

先来看看雪莉的出场，上来那轻浮的对话给人的印象是个刁蛮，爱捉弄人的女孩，随着故事的进行终于了解到她就是卡鲁萨斯的公主，海恩的表情应该是弹眼落睛吧 w，在这里也很少有流露出她的感情，在分歧话中如果不选择和雷恩同行之后就是和同伴的剧情，这里有比较长一段的艾尔文和雪莉的独处，看到雪莉吞吞吐吐的摸样就猜到个大概了，但最终她还是没有说出那 4 个字。雪莉的告白不是死亡 end 就是艾尔文和女主的 true end，但这一点也不影响我们了解这个女孩的坚强，可爱，软弱，她的一切。





经典片段

BBS.A9VG.COM

Classical A9VG TEAM

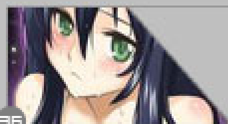
CLASSICAL TEAM

雪莉告白





在走帝国线的话最终话前是和雪莉的生死相搏，战败后雪莉的独白太感动了。雪莉，“其实呢，我曾经这样想，如果能和你一起战斗的话该多好，如果我不是卡鲁萨斯的公主而是没有任何拘束的普通女人的话，就能毫不犹豫的留在你身边....对不起呢，说了这些话给你带来了不必要的麻烦...但是呢....其实我对你....”这个身为公主的女孩，在自己公主的义务和自己的感情间，选择了前者，选择了最痛苦的道路，即使知道最后是和自己所爱的人战斗，但她没有后悔，拼尽全力将自己的爱意倾注在最后一战，不禁让人感叹这个看似孱弱的女子是多么的坚强，靠着那薄弱的两肩抗起了臣下和人民的希望。



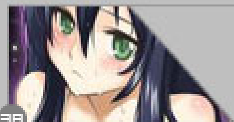




在光辉的 B 线中可以看到雪莉的告白，当被拒绝的时候还故做坚强，但最后还是不禁流下了眼泪，在自己喜欢的人怀中放声大哭，也许这是她第一个喜欢的人，也可能是最后一个，让我们看看这段经典的告白。
艾尔文，“雪莉 ..”
雪莉，“对不起，这么晚把你叫出来”
艾尔文，“没关系，有什么事么”
雪莉，“呐，艾尔文”
艾尔文，“怎么了？”
雪莉，“你现在在担心莉阿娜吧”
艾尔文，“没事的话就好了”
雪莉，“那个，艾尔文，可能会给你添加困扰，但是听我说，比起不说而后悔还是说出来的好，我说了”
艾尔文，“啊 ...”
雪莉，“艾尔文 .. 我喜欢你，从和你在光之神殿刚见面的时候开始，就一直 ..”
艾尔文，“雪莉 ....”
雪莉，“我知道 .... 其实 ... 艾尔文喜欢莉阿娜吧，虽然我知道 ... 但还是不由自主的喜欢上了你，我不能就这样单恋下去，你是我第一个喜欢的人，所以 ....”
艾尔文，“雪莉 ...”
雪莉，“啊，说出来感觉舒服多了，对不起，艾尔文，所了奇怪的话，请忘了我刚才说的话吧”
艾尔文，“对不起，雪莉 ...”
雪莉，“阿，眼泪自己擅自的流下来了”
艾尔文，“雪莉？”
雪莉，“对不起，艾尔文，只有现在也好 .. 让我在你怀里哭泣 .”

比起艾尔文和莉阿娜那段莫名其妙没什么铺陈的感情来说，我更倾向把雪莉作为梦 2 的女主。虽然她不时傲骄一下，不时的毒舌一下，不时的恶作剧下，但这才是她的魅力所在，那时候她与普通女孩没有区别，更多是让我们看到到天真可爱的她，那个真实的她。她的一颦一笑都给我们带来了快乐，她的坚强在关键时刻指引主教，她的可怜不禁让人想去关爱她，如果她没有被自己的命运所束缚的话，应该能成为跟完美的女性吧，但是在我的心中她已经是梦战系列中无法替代的第一女角了！



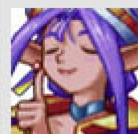


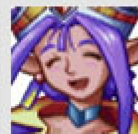


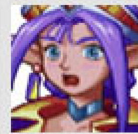


里爱缇，是格兰蒂亚世界中的一个重要的角色，记录历史的人，游戏初期一直都很神秘的一个人，到了后期加入队伍的时候才体现出里爱缇真实的一面，比如去到大贤者家里的时候将长着牛头的大贤者当做了普通的家畜：“十分不错的住所呢，我在书上看到的家畜小屋要更加简单粗陋……”。虽然看似地位很高，但她却不是神：“……决定着我石板颜色的并不是我，而是我生活的时代”。只有生活在幸福的时代才会最终得到红色的石板，历代的里爱缇也只能慢慢的眼看着自己得到令人失望的结果，却毫无办法去改变，能够最终得到红色石板的是少之又少，而盖亚的出现又注定了本时代的里爱缇也无法得到好的结果，但经过了加斯汀的劝说，使本应该作为旁观者的里爱缇决定来亲手改变自己的命运，因为她十分的想得到红色的石板，在加斯汀自暴自弃的时候，里爱缇也很无助：“你不是要用你所创造的未来为我的石板染上红色么？”

表 情 集

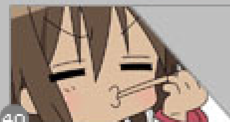








※里爱缇，这个译名来自格兰蒂亚网络版的国内译名，就是以前电软攻略里所说的莱蒂、PS中文补丁中的丽蒂，翻译的是各种各样，我这里就取了音译过来的里爱缇好了。

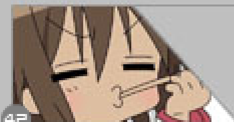


游戏最终的结局大家也早就知道了，在众人的努力下终于消灭了盖亚，时代的命运也得到了改变：“加斯汀……菲娜……如今你们二位无疑已置身于命运之轮以外，请亲手去改变世界吧，使世间万物摆脱命运的束缚”。其实改变了世间命运的也包括了说这话的里爱缇，格兰蒂亚的故事就在二人摧毁精灵石之后结束了，十年之后一片平和景象，但对里爱缇的石板到底是什么颜色却没有个明确的说明，也许是因为里爱缇是配角？也许是为了之后的格兰蒂亚博物馆埋个伏笔？不得而知，但是格兰蒂亚博物馆这个短暂的故事确实就是以里爱缇为主的，当三人被里爱缇抓到博物馆的时候，经过了千辛万苦的收集之旅，终于开启了历史房间的门，真正的里爱缇正在里面等待着三人，等待着给三人讲述事情的真相。

格兰蒂亚博物馆结局完全对话

里爱缇：欢迎欢迎，加斯汀，菲娜，丝，你们是博物馆第一批客人，觉得博物馆怎么样？
加斯汀：你到底在搞什么啊？为什么要建造这样的博物馆啊？
里爱缇：哎呀～导游做的稍微有些不够吗？
加斯汀：什么也没说明白，导游就消失了，那样的话我们是不会知道原因的！！
里爱缇：嗯嗯，对于导游如果不补充冒险知识看来是不行呢．．
加斯汀：不是那么回事吧！，总之，这个亚伦特博物馆，是为了什么而建造的！
里爱缇：为了你们进行的数次了不起的冒险，也就是说，将记忆中的世界让任何人都可以体验到的博物馆．
里爱缇：总之，不管是谁来，都能够得到与你们相同的体验！





菲娜：啊..是这样啊？总觉得有些不对呢
丝：收集的书啊，游戏啊，有些奇怪呢..
噗伊：噗~噗~
加斯汀：而且这些场所也很奇怪！像是去过，又像是没去过...感觉有什么地方不对劲！
里爱缇：也许多少有点偏差......有那么不同吗？已经尽力的接近你们的记忆了....
加斯汀：嗯..是有那么点....稍微与现实中有那么点不同..
加斯汀：但是确实还是有许许多多是正确的，总觉得很怀念啊！
菲娜：是呀，好怀念啊！那不正是最开始和加斯汀冒险时候的那种感觉吗！！
丝：是啊，说到加斯汀这样那样的事情就高兴不起来！
噗伊：噗~噗~
里爱缇：那么..看来能让你们得到快乐！太好了！这样就算是完成了 我真是太高兴了.
里爱缇：这样说来，还有个东西让你们看一下.
加斯汀：诶？是什么啊？
里爱缇：请看那里！（指向代表了自己的石板）
里爱缇：那个是我的石板，虽然一直是无色透明的，可是渐渐的染成了红色！
里爱缇：与你们在一起的回忆把石板染成完美的颜色，我担心红色会消失 没有离开这里
菲娜：...里爱缇记忆中的颜色真是非常漂亮啊！
里爱缇：在这个石板中无论到什么时候，都是记载着我的回忆 和你们一起冒险的记录..
加斯汀：可是..被说成【我们的冒险记录】总感觉有些不好意思..
里爱缇：但是 这博物馆就是我心中的【你们的回忆】的东西.
里爱缇：而且我是掌管历史的人，里爱缇，我将把你们事迹永远守护下去.
里爱缇：好了 差不多也该让大家回到地面上去了.
里爱缇：那么...有时间要再来啊，我无论什么时候都会一直永远的等待下去的！
丝：里爱缇姐姐！我还会再来玩的！但是博物馆要是不真实的话客人们不会来哦！
菲娜：是啊，在冒险中的相会，会更加更加的充满生气！我们还会再见的！！里爱缇！
加斯汀：里爱缇，还会再见！然后进行更多更多的冒险！ 是吧 大家！！一起冒险吧！！







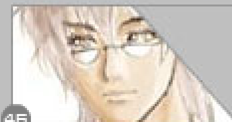
biohazard 僵尸回眸

“砰——”随着身后房门的合上，餐厅那扰人心烦的钟摆声仿佛被隔在了另一个世界。吉尔紧握着手中的枪，警惕地视了一下四周：眼前的是一段幽暗的长廊，富丽堂皇的装修本该让整栋洋馆显得雍容华贵，但那昏黄的灯光和周围的死寂却让人感到阵阵寒意。

吉尔深吸了一口气，试图平复自己的心情，但适才发生的一切却让这位S.T.A.R.S.的精英怎么也无法相信：黑暗中突然扑出的几只怪物，转瞬间就夺走了队友的生命，手中的武器在此刻显得是那么的苍白无力。“Run！”吉尔等人逃进了这座洋馆才暂时摆脱了危机，但怪物的低吟、队友的惨叫、混乱的枪声却始终在耳边萦绕，挥之不去。怪物那散发着令人恐惧红光的双目，队友约瑟夫在怪物啃噬下那撕心裂肺的呼喊，一想到这些，吉尔就觉得头皮发麻、不寒而栗。然而，惊魂未定的她很快就发现，老搭档克里斯已然不见了踪迹……



※图片选用生化复刻版



"Chris——"回过神来的吉尔试探地叫着搭档的名字，但长廊中回应她的，只有那死一般的沉寂。很快，一个细微但诡异的声响引起了吉尔的注意，声音的来源就在长廊左侧的尽头。吉尔定了定神，循声走去，那奇怪的声响越来越近、越发的清晰——那是一种类似生物咀嚼食物时发出的声响。长廊尽头的窗户上树影摇曳，在那暗红的灯光下似乎有一个身影，伴随着声声的低吟，一阵恶臭扑鼻而来。当吉尔迈出最后一步，她瞬间僵立住了，映入眼帘的是一个恐怖的背影：一个肤色黯淡的"人"蹲在走廊尽头的墙角，褴褛的衣衫下暴露出的，是没有皮肤覆盖的肌肉和暗红色凝固了的血浆。那"人"蹲在一具尸体前，头部不时起伏着，同时喉咙的深处发出一声声可怕的低吟。就在吉尔迟疑之时，那"人"似乎发现了吉尔的存在，突然间猛地转过头来！吉尔恐惧的双眸中映出的，是一副纵使在恐怖电影中也极少出现的骇人面孔——大部分头皮溃烂，露出白森森的头盖骨；早已脱落的嘴唇下，是两排渗满鲜血的獠牙；而那一只惨白无神，犹如死鱼一般的眼珠，正紧紧盯着吉尔。



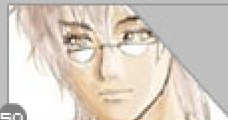




"啪嗒——"一颗人头掉落了下来，那瞪大了的眼珠让人无法想象他死前究竟见到了什么，半边的脸庞早已被撕咬的面目全非、血肉模糊，但吉尔还是辨认出了，这是Bravo小队的肯尼斯。从满地鲜血的色泽可以明白，他应该仅仅死去几个小时，吉尔很快明白了，那阵阵恶心尸臭的来源，不是肯尼斯的尸体，而是眼前这具紧瞪着他的行尸走肉。看到队友身首异处，混杂着浓重血腥味的恶臭钻入鼻孔，吉尔不禁胃酸翻涌，然而接下来的一幕，让她根本无暇呕吐。眼前的怪物倏地站了起来，僵硬地举起双手，发出令人毛骨悚然的咆哮，一瘸一拐的向这边猛扑过来！吉尔早已被吓得心惊胆寒，颤抖的双手根本无法举起手枪自卫，只能夺路而逃。"Barry！"吉尔慌张地撞开了通往餐厅的大门，大声地冲着队友喊着，"Monster！"几声枪响过后，怪物的头部被巴瑞的左轮应声击爆，倒在地上的身体却还在兀自抽搐。吉尔无力地瘫坐在地上，惊恐地望着眼前怪物的尸体，大口喘着气、握紧拳头，仿佛是想从梦魇中清醒过来。然而，这一幕不过是漫长噩梦的序曲……







CONTENT



A9VG回顾志VOL.6



前言

长棍、方块、堆积，消除…… 一提起这些词，你能联想到什么？没错，这就是鼎鼎大名的《俄罗斯方块》！对于70后和80后来说，应该对这款游戏印象深刻吧？^^《俄罗斯方块》的上手极其简单：把几种不同的图案并排放在同一条横线上，就能立刻消除。但是想要熟练地掌握其中的操作与摆放技巧，却有一定的难度，而且难度不低。作为家喻户晓、老少皆宜的大众游戏，其普及程度可以说是史上任何一款游戏都无法相比的。自从《俄罗斯方块》风靡之后，类似的游戏也层出不穷，游戏的内容基本上都大同小异。我之后会大致做一个介绍的。

发明

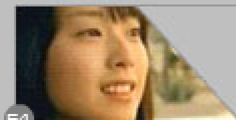
俄罗斯方块是俄罗斯人发明的（废话 = =b）。而发明者的名字叫阿列克谢 · 帕基特诺夫（Alexey Pazhitnov）

基础

游戏是在一个长20小格，宽10小格的虚拟平台里面进行的。而这些"积木"则是一组由4个小型正方形组成的规则图形（Tetromino），共有7种，分别是S、Z、L、J、I、O、T这7个字母来命名。

关卡

关卡无限，第0关到第9关分别用不同的颜色表示，第十关开始则又回到第一关的颜色。每过一关，物体下落速度就会加快。鄙人不才，最高纪录第15关 = =





堆积，消除，再堆积，再消除

毫无疑问，这款游戏就如同小朋友堆积木一样，把一块一块的"积木"整齐一致的堆放在一起。然后再看着它一层一层的消除而心情舒畅。本人每次都把"积木"堆在一边，而且堆的很高，故意空出1小格，之后就一直等待直到棍子的出现，看着一下子四层一起消失的感觉很不错 ^o^ 当然，能消除几层就消除几层也是一个不错的选择，毕竟运气不会那么好，每次在关键时候都能出现棍子救场的。下落的越快，消除的越快，过关时间用的越少，那么过关的分数也就越多。还记得过关的时候会出现最多6个人的小娃娃跳舞吗？你完成的越多，小娃娃也就越多……



关键词

 —速度—

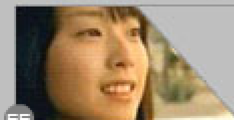
游戏一开始的速度可以说是很慢，有时候恨不得狂按"下"键来帮忙加速，以便能尽快的到达下一关。但是随着等级的上升，方块下落的速度也呈几何形式的上升，基本上从第六关开始，我们就能感受到速度有明显的加快趋势。而到了第八关，这速度基本就如同自由落体一般，快的让你目不暇接，快的让你有点崩溃……

 —反应— 

既然速度加快了，那么玩家的反应也必须要跟上才行…… = = 当方块自由下落时，你是呆呆的看着它不知所措？还是手忙脚乱让下落物体左右乱移？抑或是反应敏捷，下落伊始就早早确定下落位置？可以说，反应，就是是这款游戏的灵魂，也是我们乐在其中的因素之一。

 —提前预判能力— 

关于这一点，或许有点多余。这并不是玩这款游戏必须具备的，我们完全可以等待方块出来之后，再做打算。但是，《俄罗斯方块》里也是存在高手的！高手和玩家之间的区别就是，他们具有提前的预判能力！当第一个方块下落的时候，高手们已经把眼光移向了下一个出现的方块了。如何能最大化的消除层数，最有效的把堆积数降低到最小，是高手们的所要考虑的。



Alexey Pazhitnov

关键词

—良好的大局观—

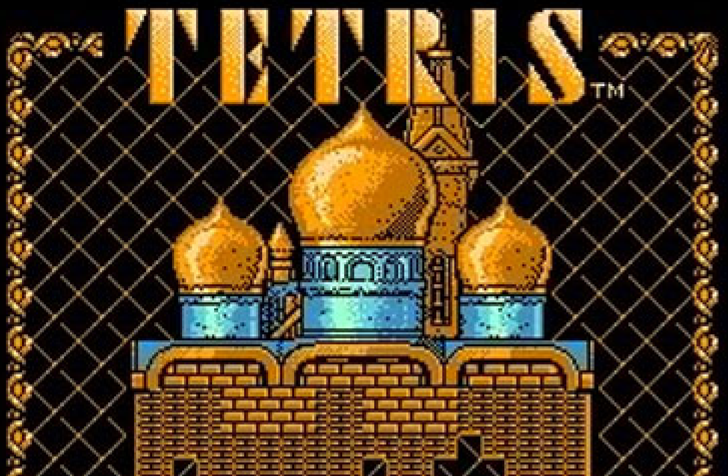
每一个方块的位置都是由玩家来决定的。但是，电脑就是电脑，它不会按照你的意愿想出现什么就出现什么的。在游戏过程中，势必会有摆不进或者搭错地方的情况出现。这看起来只是一个小失误，但是却足有可能影响到你之后的摆放位置，甚至影响到你的成绩。这对于追求高分数的玩家来说，是致命的。所以，请保持一个良好的大局观，这对游戏的进程有好处。

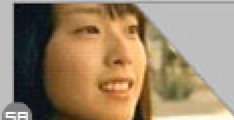
—速度 II—

双人对战的时候，除了以上的几个要素之外，就是玩家的速度了。你是等着物体徐徐下降呢？还是锁定位置，一击即发？或者，同样的时间之内，为什么对方能迅速到达下一关，而你还在苦苦消除？当你在第九关的时候，忙的手忙脚乱，而对方却还在拼命的按“下”键，认为速度还是慢呢？如果落后了，那就记住：速度！速度啊！！

小结

阿列克谢 · 帕基特诺夫在发明俄罗斯方块的时候，或许不会意识到，这款游戏的出世，会对玩家、游戏产生那么大的影响吧……没有吸引人的剧情、没有华丽的画面、没有帅气的招式，却让大部分游戏玩家对这款游戏趋之若鹜，乐此不彼。更让人惊喜的是，这款游戏的诞生至今，不仅没有衰退的现象，反而催生繁衍出更多的类似游戏，并生生不息，不断吸引新的玩家加入，老的玩家怀念。上面的一些方块类游戏的回顾，不知道有没有勾起各位玩家的回忆？可能还有没能提及的方块类游戏，希望有爱的玩家到A9 怀旧区发帖讨论。





俄罗斯方块I

TETRIS

平台：FC 类型：ETC 游戏人数：1人 厂商：Bullet-Proof Software

你没看错，这并不是我们常玩到的俄罗斯方块，但却是实实在在的俄罗斯方块初代。除了画面有点简陋之外，其他各方面都已初具雏形。当然，不同点还是很多的。1、"下键"和"A键"的作用互换了，按"下"是使物体变化，而"A键"这是下落(一下子落下，不是加快下落)。这一特点对于初上手的玩家来说，无疑是致命的。一开始的几局，经常由于习惯Ⅱ代操作方式而导致游戏很快就结束了。2、虽然在一开始能选择关卡，但是一旦游戏开始了，就只能在这一关游戏。PS：即使满足消除行数，也只是结算分数而已。不会进入下一关，速度也不会变快的。3、"过关"条件由消除30行变成25行4、有"命"的概念。总共3条命，摆满了还能重来，损失3条命才GAME OVER。(虽然个人感觉用处不大 = =)5、没有过关画面，只有单纯的分数计算……

因为先接触的是《俄罗斯方块Ⅱ》，所以当玩到这款游戏时，由于不一样的键位已经稍显粗糙的画面的原因，使得我感觉不是很好。但是不管怎么说，正是因为这款游戏的问世，使得消除类游戏开始在游戏类型中有了一席之地，功不可没。









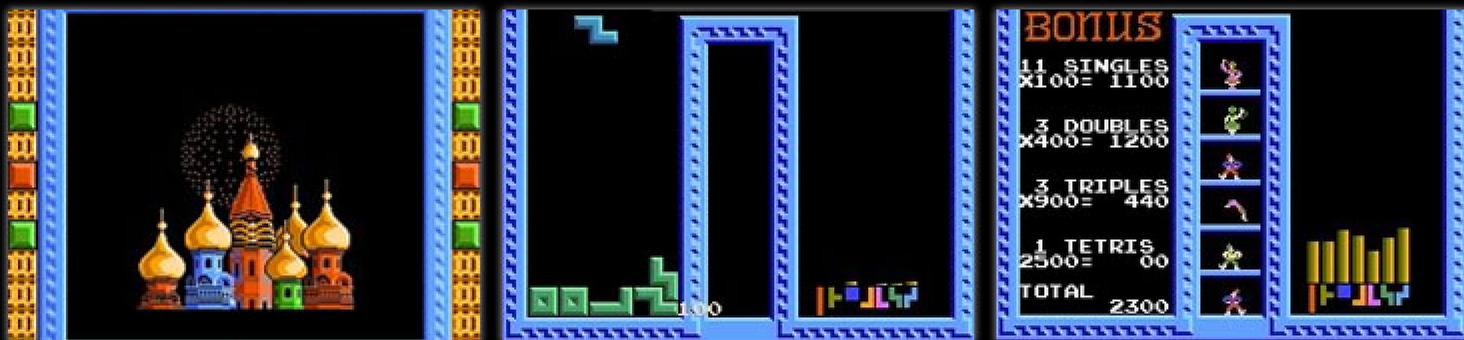
俄罗斯方块II

TETRIS 2

平台：FC　类型：ETC　游戏人数：1～2人　厂商：Nintendo



重头戏来了！！！看到这幅图的时候，有没有内牛满面？在我们很多人心中，这才是真正的俄罗斯方块！无论是从画面、手感还是音乐来说，都是独一无二的。当玩到这款游戏的时候，我们很难想象，这款仅由几个简单物体组成的游戏，居然有那么大的魅力！连一向不喜欢玩游戏的母亲大人，也曾经因为这款游戏而忘记烧饭，以至于大家不得不叫外卖 = = 这款游戏还多了一个另类的选项：和电脑合作完成消除任务。这是一个亮点，也是考验玩家耐心的一个选项。电脑慢如蜗牛爬的速度，以及时不时的阻挡你所看中的下落地点，让完成这个游戏几乎成为一个"不可能完成的任务"。过关画面则是该游戏另一个亮点，每过一关，都会出现小娃娃出来"献艺"。你完成的越好，则出来的小娃娃越多。我测试了一下，如果通关耗时用的越少，且同一时间消除的行数越多(最好每次都消除4行)的话，那么小娃娃就会出来越多，最多可以同时出现6个小娃娃。II代的横空出世，才使得俄罗斯方块绽放出它美丽的光芒。数以亿计的玩家为这个游戏而疯狂，该游戏的销量也一直名列前茅。时至今日，还是有很多玩家时不时的拿出来回味，挑战。



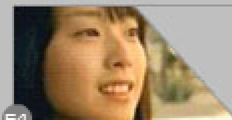


星际俄罗斯方块 DEBLOCK

平台：FC　类型：ETC　游戏人数：1人　厂商：Athena

这款游戏是我最近才玩到的，很特别的一个类俄罗斯方块游戏。游戏的背景是在宇宙空间。游戏方式也不再是让物体下落来进行消除。而是类似于让物体层层包围中心点，当中心点完全被包围了（就是东、南、西、北、东南、东北、西南、西北这八个方向全部被包围了），才能爆炸消除。每一个包围圈都会用一种颜色来表示，越外围的消除，需要的方块也就越多。有一点创新的就是，如果有不需要的物体出现，你可以让其“路过”，而不用刻意的粘连。不过，允许“路过”的次数好像也有限制，每关不能PASS（路过）3次。过关的条件则和俄罗斯Ⅰ代相类似。采取固定消除法，即规定消除几行之后，就能过关。过关画面也几乎可以忽略不计，仅仅出现几个字母，就算是祝贺你过关了，唯一能让我们感兴趣的就是还会出现几个我们熟悉星座，算是在告诉我们，这是“星际”俄罗斯方块。很另类的一款游戏，初玩此游戏的时候，给我耳目一新的感觉。不一样的消除方式，不一样的游戏背景，让这款游戏也在消除类游戏中有了一席之地。







闪光俄罗斯方块 TETRIS FLASH

平台：FC 类型：ETC 游戏人数：1人 厂商：Nintendo

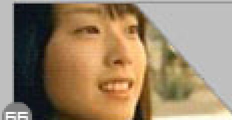


又是一款有别于俄罗斯方块的方块游戏。在这款游戏里，消除的方式不再是填满就能消除。取而代之的是，利用颜色来消除，只要满足三个小方格是同一颜色的话，就能消除。而且，每个方块都是由不同颜色组成的，这无疑又增加了游戏的难度。过关条件也有所改变：不再是消除规定行数就能过关，取而代之的是要求把那些"闪光点"都全部消除才算过关。这样一来，我们"搭积木"也变得更加随意了。还有一个比较特殊之处是：下落物体不单单是俄罗斯方块里面的几个常见物体了，还包括有小数点（即单一小方格）、火箭架（类似于"———="这样一个图形，见左下图。）这几个另类物体的出现，大大丰富了这个游戏的可玩性。毫无疑问，这是一个很特别的类俄罗斯方块游戏。过关条件的变更，下落物体的新增，都突破了传统俄罗斯方块的框架，使得该类型游戏更加丰富，更加饱满。







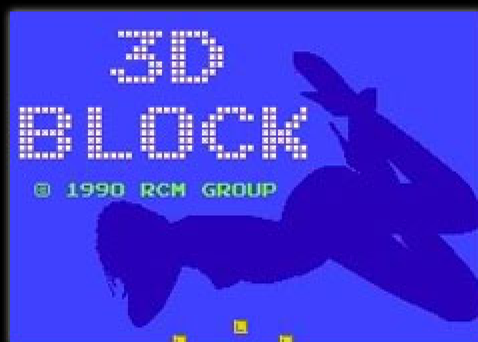


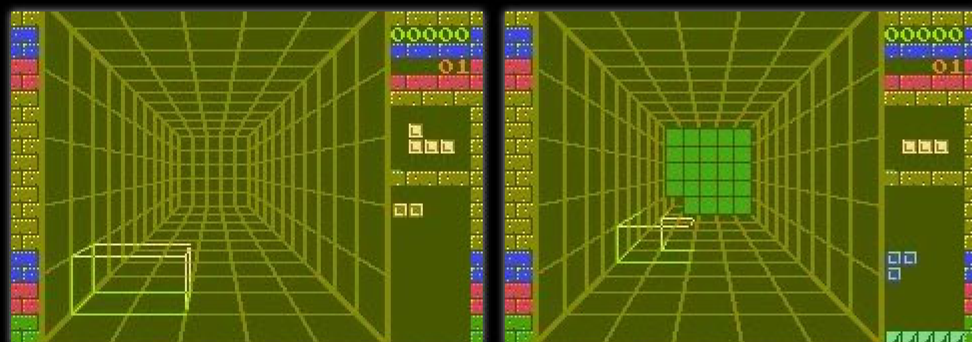
3D俄罗斯方块

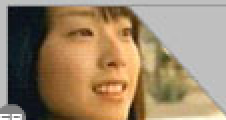
3D BLOCK

平台：FC 类型：ETC 游戏人数：1人 厂商：CRM

看到开场画面是不是感觉这游戏是 H 向的方块游戏？其实我玩过之后，并没有看到让我热血喷张的东西，很是遗憾。好了，言归正传，这是率先由 2D 转向 3D 的一款游戏。使得游戏有了“高”的概念。也使得游戏变得有立体感了。这款游戏好像没有过关这么一说。也可能是我玩的还不够，无法达到过关条件，而那些内涵物估计就是过关之后才能看到的吧，也有可能根本就没内涵物，开场画面只不过是一个噱头罢了。而现阶段，我们所要做的，只是把它层层消除掉。每一层是由 5X5 个小方格组成，只要能铺满这 25 个小方格，就能消除。因为变成立体式的游戏，使得一些图形只要变形就能变成另外一个图形。“L”通过转换就能变成“J”，“1”通过变形就能变成“一”。这样一来，我们可选择的图形就变得更多了，也更方便变出我们需要的图形了。难！ 这是我玩过该游戏之后最大的感觉。大概是因为对 3D 游戏不感冒，使得我在玩的时候，始终无法适应这个游戏的视角。但不可否认的是，这款游戏的确是类俄罗斯方块游戏中的一朵奇葩，立体方块游戏从此横空出世。







趣味方块

FLIPULL

平台：FC　类型：TFC-FP　游戏人数：1人　厂商：Taito Corporation

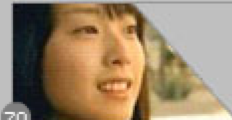


在某人的威胁下，把这个游戏的中文名改成了《趣味方块》，正确的名字很抱歉没找到，所以还请各位谅解。应该说，这款游戏从严格的意义上说，已经失去了大部分的俄罗斯方块应具备的元素了。没有满格消除，没有下落速度，取而代之的是用倒计时来决定游戏的进度，时间耗尽，游戏结束……游戏是按照相同图案来消除的，开始的一个闪电图案箱子，是原始箱，你可以随意投掷，相撞的箱子消除，和相撞方向平行的后一个箱子则返回“土豆”手里，成为你所要消除的图案，从这一刻起，你所要消除的图案就被限定了……消除的图案只能从上方和右方选择，被围在里面的图案不能投掷，万一不幸返回一个不能投掷的图案，那么则自动损失 1UP，同时显示“MISS”的字样（见下图）。消除掉制定的条件后，则过关，无节目助兴…… ＝ ＝（见右下图）这款游戏已经脱离了传统俄罗斯方块的范畴了，只能依稀看到俄罗斯方块的一些基本要素。游戏难度也较之俄罗斯方块更难，更讲究的是我们的思考能力，反应能力则逐步退居二线，不再是决定游戏胜利的主要因素了。









玛丽医生 Dr. Mario

平台：FC 类型：TFC-FP 游戏人数：1人 厂商：Nintendo

一款绝对值得大书特书的游戏.著名游戏“俄罗斯方块”+著名游戏“玛丽兄弟”的强强组合，使得这款游戏备受瞩目.这款游戏需要借着将相同颜色的病毒排成一列或一行来消除它们.当你一次消除的病毒数等于或多于四个的时候，病毒会产生爆炸，从而摧毁本列所有的病毒和药丸.一次消除一个病毒将有加分奖励.游戏可选关卡为20关，但是突破20关则可以继续下去，直到MAX.速度有慢速，中速，快速三种速度可以选择.关卡越靠后，则速度越快，病毒也越多.这款游戏的画面个人觉得和游戏名算是比较贴切的了.放大镜(换成显微镜的话，会更好一点，但是就不能那么直观的表示了.)、大罐药瓶、各色各样的胶囊、写病例单的底板、打扮成医生的马里奥、嚣张搞怪的病毒等.都让我们深入其境，很真实.尤其是消除病毒时，病毒被打倒之后，继续“屡败屡战”的样子，更是让人忍俊不止^^唯一让人稍觉失望的就是过关画面了，几个字就草草结束了当前关卡，让人有点意犹未尽……好游戏！！！唯一一款让我玩到现在的游戏，每当闲的无聊想消磨时间时，都会打开FC模拟器玩这款游戏.其实，过关画面可以设计的更好：比如说，病毒“全军覆没”之后，可以加入病毒挥白旗头像的画面；或者玛丽医生得意的微笑等，都可以帮这款游戏起到画龙点睛的作用。









射击俄罗斯方块

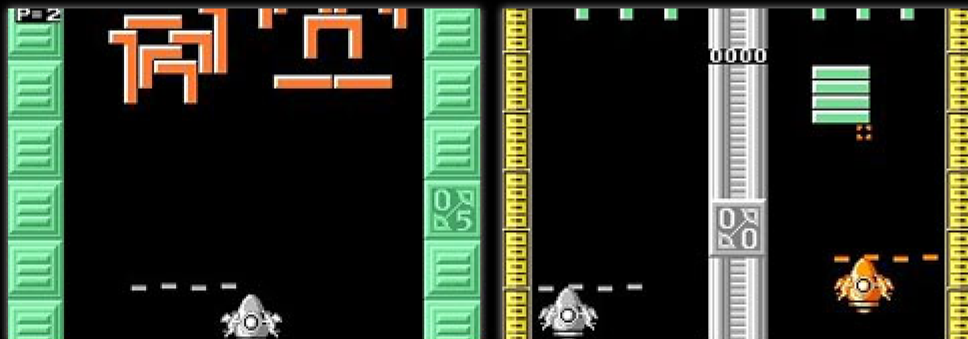
Quarth

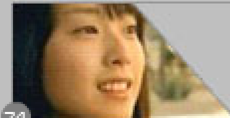
平台：FC　类型：TFC-FP　游戏人数：1~2人　厂商：KONAMI



居然是 KONAMI 出品的游戏，以前玩的时候，都没注意到，汗一记。查了一下资料，没有关于这款游戏的任何资料，遂作罢 ＝ ＝ 有别于其他下落式的方块游戏，该款游戏是以射击的方式从下方使图案上升。而且，图案只有一种，就是最小的单位方块。游戏方式是填补式的消除，射击填补凑成一个方形，则该图案消失，射击器的前端有一条虚线，是作为衡量是否 GAME OVER 的标准。游戏共有四个选项，第二个选项不明，“变成 2P？”第三、第四个选项则是“合作消除”与“对战消除”。基本上和俄罗斯方块 II 的几个选项相同。也是值得玩一下的。里面的选项则分为范围和速度来的。我测试了一下，里面的 0 ～ 5，是让你左右移动范围变大，数字越大，移动范围就越大（对比下面两张图就可以发现，范围宽了不少）。而移动范围的变大，使得我们不得不花费更多的时间来左右移动射击。6 ～ 9 则是速度的选项，数字越大则速度越快。这游戏全程的模仿《俄罗斯方块 II》，但是又不失自己特点，有着自己的独到之处。









くにおくんの熱血サッカーリーグ REMIX

KUNIO KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE



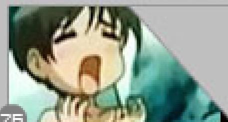
请各位读者打开手机，听一听现在手机里播放的MP3，你是否还能接受当初的 2 和弦的铃声呢？我想大部分人都会笑了。

而事实上，以现在的眼光来看曾经的 8BIT 游戏，我们会发现，除了画面之外，老游戏的音乐也同样很赞。而正是这些音乐赋予了这些老游戏以灵魂，使得一些诸如《Kage》之类的游戏到现在也百玩不厌。

有爱的东西，就总会有人去发掘。现在，老游戏的音乐重置已经不是什么新鲜事了，但是当初听到江城子的作品的时候，有几个老玩家会掩饰自己的激动呢？当江城子和裸奔的狗等人创建了 GMREMIX 论坛的时候，我想很多老玩家都会和我一样，期待着更多更多的作品出现吧。

有幸能认识这些音乐达人，也使得在这次的回顾志中，大家可以欣赏到尚未发表的作品，那么，请把音箱的声音开到最大，一起来听一下这段《热血足球》的串烧，一起回味下那个热血年代的激情！











REMIX

くにおくんの熱血サッカーリーグ

KUNIO KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE

3 / 563 s



A9VG回顾志vol.4 · 精彩影音 · 热血足球REMIX · 原创MIX：裸奔的狗

热血



TECHNŌS

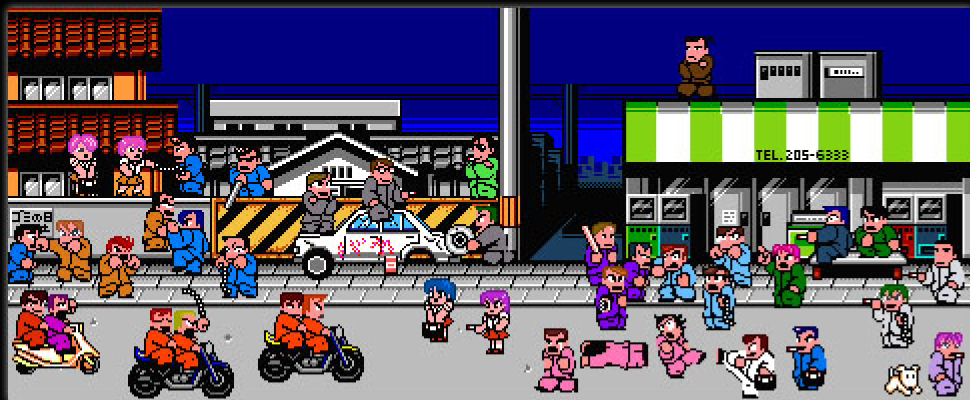
TECHNŌS JAPAN CORP.™

系列回顾

A：TECHNOS JAPAN 公司你知道吗？
B：不知道！？
A：热血系列玩过吧？
B：玩过啊！
A：就是这家公司做的！
B：………

☆逝去的流星☆

我想当我们小时候对游戏制作公司和业界不太了解的时候应该会和上述情况一样吧，可能在我们玩这款经典游戏的时候注意的是国夫是阿力，可能 TECHNOS JAPAN 这个名字一点都不会注意，不过这又未必是游戏制作公司的希望呢？只要游戏好玩，你记不记得我又会有什么不同呢？可能这就是早期最纯净的游戏业吧！很遗憾 TECHNOS JAPAN 已经离我们远去，14 年了，我到现在还不能忘记它，不能忘记它做的热血系列。他带给我了太多的美好回忆，虽然它不是我游戏生涯的起点，但绝对是它让我认识了游戏，认识了什么叫热血！（提外话，双截龙也是 TECHNOS JAPAN 做的），“成也风云，败也风云”这句话形容 TECHNOS JAPAN 再合适不过了，是热血和双截龙让公司盛极一时，但也是过于依赖了这 2 个系列从而在 14 年前宣告破产，不过幸好在去年 ArcSystemWorks 发售了热血系列的 NDS 最新作“超级热血高校国夫君 躲避球部”这款游戏，也让我们能重温以前的经典。





热血系列的大致介绍

作为在家用机上登陆最多作品的热血系列却不是在家用机平台开始他的伟业的，这种格斗和运动类游戏先在 ARC 街机平台上试水一下，确实是一个明智之举，最早的《热血硬派》在街机平台上取得了很高的人气，也让这个作品登陆到了家用机平台上，接着新作《热血高校》也在街机上登陆了，人气也进一步升温，这个作品也想当然的登陆了家用机平台，凭着这 2 作的成功，TECHNOS JAPAN 的热血系列也正式进军家用机平台了。热血物语、热血高校足球部、热血进行曲、热血时代剧、热血曲棍球、热血新记录、热血格斗传说、热血篮球等作品，也陆续登陆家用机平台，当然进军了家用机平台的同时也不忘往掌机方面发展，在当时掌机霸主 –GB 上发售了《热血硬派番外篇》和《热血沙滩排球》。当然，我们也要记住作为 TECHNOS JAPAN 这个公司的最后一个作品 –《热血斗球传说》。



热血的真谛

何为热血？简单点说就是让人沸腾。热血系列给我的感觉就是这样，在不经意间就随着游戏的进程而沸腾起来了，再加上热血里面的人设也都非常搞笑，让人绚目的必杀技，无不让人热血沸腾，玩热血会让人们欢笑起来，并没有过分高难度的关卡设计，让玩家去解开，来提高成就感，只是简单的让我们沸腾起来，快乐起来，这就是热血精神。



1995 年，TECHNOS 的倒闭宣告了一个全民热血的时代的终结，但不会宣布热血从此离我们远去，如今还是时不时地有各种热血的复刻和新作的出现，热血是永恒的，正像 TECHNOS 一样，虽然它死了，但永远在我们的心中，热血的 10 年尽管短暂如梦幻，但它却无比真实。



热血硬派

硬派 凤敌 黑社会 友情

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1 厂商：TECHNOS 发售日期：1987.4.17

熱血硬派 くにおくん

现在看来硬派的故事比较俗套，国夫（くにお）为了救自己的好友野田（ひろし）从而深入虎穴。游戏的第1关的BOSS就是阿力，确实比较出人意料，不过既然是铲除黑社会，阿力不是黑社会的自然也就不是最终BOSS了，顺便说一下，由于硬派的人物不是Q版的，感觉很怪，特别是阿力，给人感觉就是最早老上海一黑帮打手的模样，囧。第2关比较不错，有骑机车的桥段，主角不愧是主角，小喽啰踹了半天才会下车，国夫随便一脚他们就都滚了，第3关全是女流氓而且都拿着鞭子，好S噢，可惜BOSS是个老太婆，不过官方设定是个高校的学生！？唉~~~~~~~~~~个人感觉她比最终BOSS都厉害，接着一路?#*&^*$&%*%()(*%&后到了黑社会头目沙部（さぶ）跟前，一顿猛打，沙部倒地，国夫和野田俩人泪流满面……作为游戏的第1作就内容丰富度和后几作相比确实比较单调，当然也给TECHNOS JAPAN做后几作热血系列也指明了道路。

熱血硬派 くにおくん











热血高校

高校 打架 躲避球 魔球

平台：FC 类型：SPG 游戏人数：1-4 厂商：TECHNOS 发售日期：1988.7.26







本作的开始，也让热血系列在运动方面有了很大进展的作品，游戏是以躲避球为蓝本但实际是拿球来打架，并且人物开始SD化再佩上丰富和夸张的表情和各种特定的魔球，也让这作成为具有热血风格的作品了。

该作的流程也非常动漫化，难度从简单到困难一点点升，就像动漫里的主角一点一滴的成长。各关卡的场地旁边也都有该国家的标志性的建筑，日本的富士山、俄罗斯红场、中国天安门等等，游戏最终关结束后会有和自己的影子之队再打一场。该作的精髓还是对战模式、混战模式，这也正好预示了热血系列普遍的事实，独乐乐不如众乐乐，想起以前每当一个必杀被接或者必杀同时贯穿3人并且翻盘的时候就让人热血沸腾。当时玩这款游戏的时候，我年纪也不大，大概7-8岁的样子，由于热血高校出必杀并不像后一作那样容易，所以在发魔球这块走了不少“弯路”，从最先的助跑魔球近阶到助跑跳跃魔球，再到反向助跑魔球，到最后的反向跳跃魔球，不经泪流满面一下。当时FC上的合作类游戏非常多，但像热血高校这种直接正面对战的还是不多的，所以当时如有对对方不服或者要争手柄的意思就拿热血高校来决胜负，当时还有一个非常搞笑的桥段，由于游戏里的一队人物不止3个，还有几个是在对方场地上，最早的时候还没有彻底研究如何使用那几个人物，所以战术基本很单调，基本都是对仍魔球来拼对方接球的失误，后来我朋友总结了一套利用那3个人物所制定出来的一个相当猥琐的战术，主要就是那3个人物不停的来回传球，并不时的跳起，由于球可以不在最高点发出所以可以做出不少迷惑对方的动作，对手一个不集中就容易被打到，而且这战术最精髓的地方就是一定要让球继续保持在自己手里，所以对球的控制很重要，光说比较难懂，可以自己去体验一下。



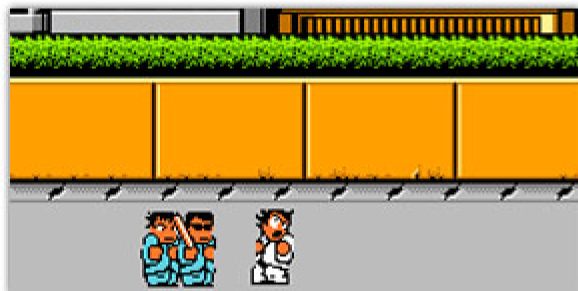
热血物语

物语 帮派 阴谋 双胞胎

平台：FC 类型：A · RPG 游戏人数：1-2 厂商：TECHNOS 发售日期：1989.4.25



从头打架到尾，居然是A · RPG，确实让人有些意外，游戏的故事背景和现在热播的《热血高校》（Crows Zero）很像，只不过前者是要称霸全日本高校，后者只是称霸铃兰高校而已，当然称霸了铃兰和称霸全日本没啥区别（笑）。言归正传，游戏里冷峰学园的双胞胎老大-服部兄弟把阿力的女友和美绑架了，然后阿力和国夫为了救和美而走上了击败服部兄弟的道路。当然游戏途中也有不少正派人物由于种种原因被迫投靠了服部兄弟，但一路过关斩将，发现原来幕后老大并不是服部，而是国夫曾经的同学兼好友兼情敌-山田，我在想国夫当时看到山田的时候表情应该会是啥样，应该除了囧还是囧吧。



别看热血物语是1989年出的，但游戏的内容丰富而且系统也非常完善，游戏里还是主要依靠杀杂兵来赚取金钱，并通过到道具店等来加强自身的属性和招式，游戏内的亮点就是商店街了，便利商店、寿司屋、书店，甚至连澡堂都有，而且还很和谐的标注了男和女，当时我还试了一下能不能进女的澡堂，居然可以的（囧），不过和男的效果一样，我以为体力或者别的能力能突破上限呢。当时玩的游戏不知怎么的居然把钱调成99999999，可惜不懂蝌蚪文所以根本不知道什么意思，每当开始游戏的时候总是先调那些密码，但总是失败，然后HP变成1或者0，金钱总是只有几百，当时真是欲哭无泪啊。顺便说一下，不知道是当时的卡带有问题还是别的情况，在第1个仓库里靠门口的地方的墙壁你跳起来快速按拳和脚一起按，人都贴在墙壁上，假如2个人都在墙壁上了就等于死了，虽然这个设定很欠抽，但还是蛮好玩的 囧。











热血进行曲

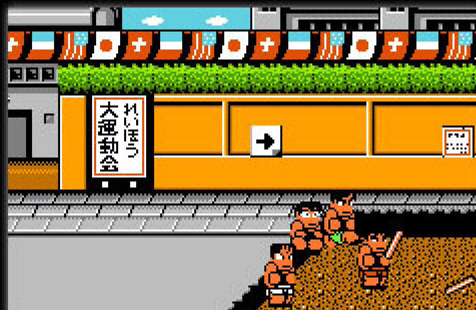
进行曲 运动会 下町 果敢

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1-4 厂商：TECHNOS 发售日期：1990.10.12

ダウンタウン熱血行進曲

进行曲作为新记录的前作，虽然项目比较少，但可玩度一点不比新记录低，有些项目甚至比新记录更有意思，进行曲的优胜是通过计算点数的，不光你要在比赛中争取第1位来提高点数，途中阻碍对手得到的点数也很重要，当然也由此有了一个BUG，你可以最后一名，但你可以在每个关卡拣起一个道具对着墙无限扔，然后循环来捞点数，本人是不推荐这个玩法。游戏前2个比赛是障碍跑，其中精髓就是无时无刻的阴对方来捞点数，想想以前玩的时候就经常把对方阴到失格，除了“爽”想不到第1个词了。（笑）第3个比赛是打气球，每当人爬在杆上被人打，那种便密状想想就想笑，这个比赛还是得看人的水平了，偶然性比较强。最后一个项目就是游戏中最好玩的了，纯粹的打架，各位在这项比赛中就尽量派本队的队长或者主力上吧，当你派上个没有特殊技的人上来后，却发现其他3人全都特殊技BT后，你除了泪流满面就是泪流满面了，这个比赛中就算HP落后但翻盘的机会还是有的，只要掉到平台下面去就会判失格，这让我想起了以前有次我用龙一HP大量领先，为了把对方用铁膝盖扫下去，结果我一起飞下去了，真是悲剧啊。









热血时代剧

时代剧 战国 古装 报恩

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1-2 厂商：TECHNOS 发售日期：1991.7.26







“xxx，我买了盘热血物语2，你们来我家玩吧！”

“热血物语2！？”

我们抱着怀疑的态度来到了朋友家，游戏进程和方式跟热血物语确实比较相似，而且对于那时完全不懂蝌蚪文的我们来说，热血物语2这个名字确实比较贴切，接着就是玩着这个我们都不知道什么名字的游戏，就这么以一天通一遍的状态傻傻地玩了几年，然后在我们15岁左右的时候才知道这个游戏叫热血时代剧，应该说这就是游戏的最初状态吧，虽然连这个游戏的名字都不知道但就是能这么地继续玩下去，而热血时代剧就有这种魅力，能让你无数次的继续下去，永远不想看到结束的那一瞬间。游戏的背景是国夫为了报答豪田的一饭之恩，而救出其被恶霸抢走女儿的故事（热血的故事应该都是这个模式　囧），时间是设定在日本战国，本游戏还是非常古日本化的，富士山、那智瀑布、残阳、山洞，无不体现了古日本的全景，由于时代剧就是照着物语的模式而改成的，所以各个在物语的系统也得到了进化，1人游戏的时候不再单独一人了，甚至在打败BOSS后还可以使用BOSS，这些新的要素无不增加该作的可玩性。而且本作还引入了地图的功能，也让新玩家不会在这等优美的场景下给转晕迷路了。说要时代剧就不得不提它里面各种的必杀技，回响起以前不懂蝌蚪文时给各种必杀技取的临时称呼想想就想笑，例如：翻跟头的必杀我们叫做大力旋转功、升龙拳叫做冲天哒滴、转尸虫叫成鱿鱼卷、毒龙钻索性叫成自身鱿鱼了　囧，现在想来感觉以前真是太天真了，确实现在已经没有以前玩游戏的那个感觉了，可能就是因为年纪变大了过了专心玩游戏的年龄了，不得不为了生活而努力工作。（这里还是不谈严肃的话题，继续时代剧的话题了）　说到时代剧另一大特点就是不光可以选击败的BOSS而且依靠道具可以实现学习BOSS特技的功能，这样就衍生出了另一个玩法（叫游戏也可以）－热血时代剧PK，依靠BOSS的特技然后把误伤这个选项打开然后开始1P VS 2P，配合着幻影脚、头锤、按摩、模仿术、放屁、山田之术等特技的出现让这场PK分外有意思，开发出另一种玩法也是对这个游戏的爱吧。









热血篮球

篮球 街头 英雄 FINAL

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1-4 厂商：TECHNOS 发售日期：1993.12.22



FC上的热血系列的最后一作，也是FC上做的最完美的一作，还是国内乃至热血系列本身人气最高的一作，我用了3个“最”来体现这款游戏在热血系列中的地位和价值。可能这个游戏刚玩会觉得不太好上手，主要是必杀技对距离要求比较严格，所以觉得游戏对玩家本身的技术也是种考验，特别是中远距离的扣篮，想要掌握也着实要费一番工夫，当时玩的时候都不知道扣掉过多少个游戏里的篮框了。说到篮框，游戏里最搞笑的就是篮框在一定投篮次数下会自动脱落，对方也可以捡你的篮框装在他自己的篮板上，也造就了一方可以拥有6个篮框的囧境。几个美国地方球队也很形象的表现出来，比较搞的就是美国海军里可以用眼睛放电，当时用这招的时候一般都是全场爆笑　　囧，还有就是旧金山的用屁股拱人，太佩服TECHNOS的恶搞能力了，游戏里道具的用途也非常KUSO，无敌的滑板、恶搞的垃圾筒，用佛罗里达队里的山田之术靠意念砸人，实在太好玩了，对战模式很多情况下不是为了得多少分，而是发挥自己的想象力来打对方。据我了解，该作的人气在国内也是非常高的，各种高分录象也是层出不穷，我想大部分都是为了已经逝去的TECHNOS吧，也是为了我们热爱的热血系列。









热血冰球

冰球 门外汉 废部 大乱斗

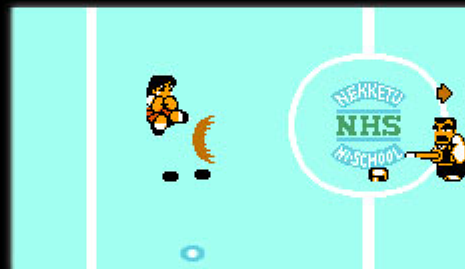
平台：FC　类型：SPG　游戏人数：1-4　厂商：TECHNOS　发售日期：1992.2.7



作为比较冷门的体育项目而且在热血系列里人气也比较低且难度偏高，所以此款游戏的簇拥者并不非常的多，当然也继承了热血系列的共同点，就是把打架和体育项目完美的结合在了一起，刚开始的时候确实觉得这款游戏里的球队太无厘头了点，虽说国夫是个冰球门外汉，但看到其他学校的阵容，实在觉得有点五十步笑百步了，剑道部、棒球部、橄榄球部、女子队（囧）、甚至连登山队这种和球类运动完全扯不上边的都来打冰球了，实在佩服TECHNOS的创意。既然让这些队加入了，那么这些队的魔球也和自己的名称比较相符，剑道队的刀光、棒球队的棒球、女子队的小熊娃娃（囧）、登山队的旋风，棒球队的守门员更是在你放魔球靠近他的时候他可以用球棒来个本垒打，真是太KUSO了。说到难度的方面，可能确实有点高，在过关模式下，后期队员基本是放不了魔球的（守门员除外），所以感觉洞穿球门比较困难，但也不是没有办法，你只需要抓住对方守门员这个漏洞就可以了，尽量把球挑起来让守门员做出打人的动作来制造时间差把球打进，当然也不会次次成功，主要还是多利用这种办法来进球。这款游戏也是支持最多4个人对战的，本人比较偏爱女子队，一方面是对游戏中能出现女子队比较惊奇外，另一方面还是因为这个队的魔球比较可爱，每当发出魔球后你都能看到一只很可爱的小熊娃娃往对方的球门走去，但不是小看它了，你只要碰到它，被打飞绝对是你自己（囧），本作的唯一缺点可能就是每节时间过久导致进程比较长。









热血新纪录

新纪录 藤堂父 复仇 再一次

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1-4 厂商：TECHNOS 发售日期：1992.6.26

びっくり熱血新記録！

新纪录作为进行曲的续作，藤堂对于上次的失败一直不服，所以找他的父亲要求重新进行一次运动来进行复仇，藤堂父亲的助手也为了保险起见让美国选手（之前我们都把他们叫成野人高中）和各校联合一起参赛。新纪录比之前的进行曲多了一个项目，也从进行曲的整体大乱斗模式变成了小范围的1对1的淘汰赛模式，不过实在不公平，凭啥美国队直接进决赛啊，对于刚刚接触游戏的我们千辛万苦就为了拿第2名啊（囧）。第1项400米障碍跑互相陷害也非常有意思，可以到道具店买柏油、钉板等道具来陷害对方，实在是太邪恶了，当然还可以撞坏障碍来拿木板砸对方，不过你拿到木板后不要手贱按A键啊，按了以后会发现很可怕的事情–你自身旋转一周，前方有障碍的话……你要悲剧了……扔铅球这项目，有时也是专门为了赢比赛的某些J人所准备的，他们一般都不专心比赛，而是拼命捞钱，强烈鄙视之，这项目的高潮点就是假如某人在泥潭中连人带球一起飞了出来，绝对满场沸腾了！水泳这项目的精髓，就是做马桶之前和之后的动作，做马桶之前就是事先观察好对方的意图，尽量不要进攻，假如对方实在不进攻，你用语言攻击他，让他忍不住发动进攻朝你飞过来后你就赏他一个大马桶吧，做马桶之后就是别人在屁股下面，对方第1件事就是到水下，但你不要马上下去，而是关他厕所把他上来的角度封死，我承认这打法太邪恶了，特别要注意的是，当心对方买了食人鱼来阴你。撑杆跳是我最喜欢的项目，也是悲剧最多次的项目了，悲剧的话一般是有3种情况，1：拿杆子用力太轻结果被仍到平台上就跳下去了 2：拿杆子用力太猛结果打到对面平台上变成马桶脸 3：拿杆子用力太猛结果飞过了平台的道具拾取点 假如你能在1次进行时同时发生以上3个情况，很好你赢了。终于到最后一个项目了–柔道，这个项目比较考技术也同时可以玩的相当猥琐，假如你选的是各校联合的话，那么你可以选255HP的选手，当然以猥琐流不打的战术来靠HP取胜（囧），当然你要对你的猥琐操作有相当的自信才行，因为他的敏捷度和防御力都很低，所以要格外注意。最后颁奖的时候比较扯的就是居然有藤堂集团特别奖。













热血格斗传说

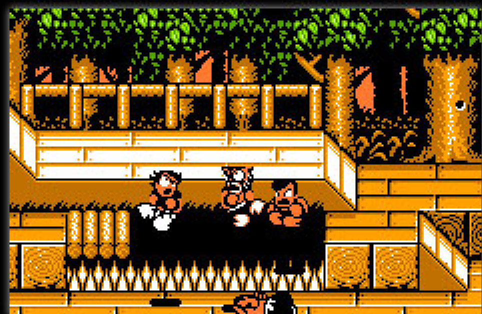
格斗 传说 老虎 搏击

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1-4 厂商：TECHNOS 发售日期：1992.12.23



“不要迷恋哥，哥只是个传说。”现在看到“传说”2字就能马上想到这句话。不过热血格斗确实是当时我研究的比较多的一个游戏了，剧情不谈了，抛开惯有的剧情模式等内容，重点谈谈的还是该作比较新颖的几个地方，这个游戏也引入了人物密码这个功能，可以根据人物信息下的密码，让该人物出现在剧情模式下，这一点也确实做出了创新，游戏里也能给人物选择生日和血型，当然是在自创人物下才行，生日可以影响人物的拳脚和必杀技等，血型的用处我是暂时没发现。PK模式我感觉还是该作最耐玩的地方了，主要模式和热血进行曲的最后大乱斗有点相似，但是可以选择7个不同的场景，其中有几个场景还是挺赖的，而且还可以选择游戏的最终BOSS–老虎，我们还给他们取了2个比较有意思的名字，头上有“王”字的叫公老虎，头上没有“王”字的叫母老虎　囧，虽然过了这么久了，但我还是很佩服我们以前的想象力。最好玩的还是选4个老虎群P，到后来自己是哪个都快分不清了，不过游戏里一大新要素–双人合体技在PK模式内不能用也很可惜，而且PK模式只能大乱斗不能2V2可比较可惜，但不影响这游戏的整体素质。





热血足球

足球 世界一 荣光 霸主

平台：FC 类型：ACT 游戏人数：1-4 厂商：TECHNOS 发售日期：1993.4.23

くにおくんの熱血サッカーリーグ
KUNIO KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE



在玩热血足球之前，可能有些人已经接触过另一个热血足球游戏了，那就是高校斗球部–足球篇，热血足球和前者的区别还是挺大，无论人物造型还是在魔球之类等，都区别比较大。游戏的背景不用多说了，国夫等人组成的热血FC队参加了日本TECHNOS杯的比赛并和全世界的强队为了争夺世界一的称号而比赛。
游戏的设置也比较符合日本动漫等的影响，球员的能力都非常低，甚至国夫的能力也就强队一般的水平，当然FC队也有其他不具备的条件就是每个人都有不同魔球，而不是其他队的同一种魔球，尽管有些人的魔球和没有一个样（囧）。在游戏一开始，有很多模式可以让你选择，联赛模式、对战模式、点球模式。联赛模式一般你要让FC队赢30场以上并且输5场以内，就能进入淘汰赛模式了，对战模式就只能选淘汰赛的那几个队，PK模式也如此。这款足球游戏应该算是FC上做的最完美的，当然不是正统足球游戏，但比很多正统足球游戏都好玩。天气、场地因素、战术板、球员情绪等要素游戏内都有，从联赛模式的2人合作到对战模式的4人合作，无不让人感到通力合作并赢得比赛的成就感。联赛或者对战模式一般都是门将比较有趣，每当扑出对方的一个魔球感觉比进对方一球都要有快感，当然也要建立在强大的守门技术下啊，有一次玩的时候本人自告奋勇，和我朋友中最强守门员的人比守门技术，一共比了3场，第一场他没输、第二场我没赢、第三场我想说平手结果他不肯，由此可见守门技术也是需要苦练的。



CONTENT



A9VG回顾志VOL.6





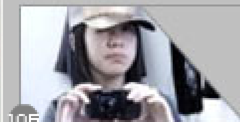
対応機種	ゲームボーイアドバンス
標準価格	6,090円(税込)
発売日	2002年11月22日
ジャンル	シミュレーションRPG

前言

回想自己的机战十来年，不断地玩新作，不断地看动画，熟识了许多机器人；而在我第一次接触机战时，看过的参战动画为零，面对许多陌生的机械面孔，还是义无反顾的喜欢上它。相信有不少人是从GBA的这款机战OG才开始喜欢上机战。
我个人一直很喜欢魔装机神；后来出现的许多原创角色，人气也非常旺。而他们都将陆续在OG系列登场，真是令人兴奋。
如今，没玩过以前的机战并不重要，没看过动画原作也不重要，就让我们通过这款游戏来感受原创的魅力吧。

作品总评

眼镜公司为纪念“超级机器人大战”系列诞生10周年而特别制作的一部作品。不依赖动画原作，人物原创，机体原创，剧情原创，展现了最最原生的“机战之魂”。
参战：有从第二次以来的魔装机神，有第四次以来的轰格殊（古伦加特斯），有新机战以来的SRX，也有Compact2以来的ATX等等。这一位位的原创角色曾陪我们一起奋战过许多时光，如今他们集聚一堂，为我们演奏出全新的SRW乐章。
画面与音乐：在GBA上发售时，画面还是能让人眼前一亮的。音质一般，不过能听到诸多熟悉的BGM，还需奢求什么。
系统：熟练度条件可见，引入了新系统，PP、挂件及特殊武器，提升了游戏的自主性。
难度：由于是OG系列第一作，为吸引人气，基础难度设得并不高。但凭借熟练度，稍微提升了一些难度。



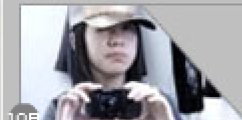


攻略序

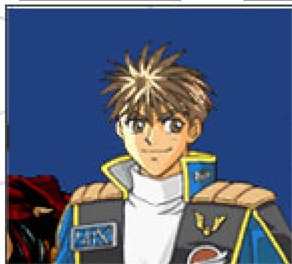
第一次尝试机战的零改零养成，虽然笔者之前无此类经验，但SRPG功底还是共通的，就是打起来会累一些。
OG设计得还不错，零改零养成条件下依然可以获得全熟练度。再结合笔者一向追求的低回合，还是比较有挑战的。当然，读者若不想跟笔者一样自虐的话，可以放宽某些限制。
笔者的攻略顺序，先SRX再ATX，因此后者没有前者写得详细。个人感觉，前者要难一些。

惯例说明

1. 图片下方的文字才是对图片的说明。共通路线图片为笔者走SRX路线时截取。
2. 具体名称参考星组汉化版。
3. 数字表示第几回合，P表示玩家回合，E表示敌方回合。
4. 不死人，不使用修改工具，不使用GO大法，零改零养成，全熟练度获得。



攻略	SRX



主角：隆圣

只有射程1格的P武器，尝试三回合，不过还差100不到的HP…

第1话
二人接触

1P–3P：不断P攻击。
4P：过关。







第2话 独行轻骑兵

SRX



1P：P左边敌人。
2P：过关。

第3话 训练

SRX

1P：左侧敌人不打，其他全凹 CT。
1E：莱 CT，全灭出援军。2P：彩"努力"灭一敌。隆盛与莱"骗"点经验－就是不击坠、蹭交战经验，拖到 2E 反击消灭。





第4话 恐怖游戏

配好合适的挂件武器。注意天山只主动攻击隆，同时在敌方回合第一个行动。隆与莱换机体，改变出场位置。彩时刻挂个"努力"。关键人物，莱。



2P：莱与天山交战。
3P：彩灭上面的杂兵。隆与莱打天山。
3E：反击掉天山过关。

第5话 南极惨剧

战舰不需打。敌方还会与炮台战斗。

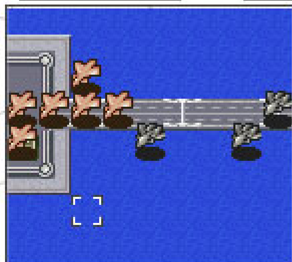
1P：如此走位。
2P：全灭。发生事件。
2E：回避愁的攻击。
3E：正树赶到，过关。





第6话
圣十字军的威胁

关键人物，拉托尼－依赖其技能“枪手”多出的一百攻击力，注意积攒其气力。



2P：将拉托尼扔在前面，并灭一杂兵。
3P：三次“应援”分别用在在拉托尼、隆、莱三人身上。
3E：拉托尼将左上4机全灭。

第7话
守住关门海峡啊

两艘杀人鲸血非常厚，每次攻击都要凹CT，其走向也需注意。飞机只要对付杂兵。彩，依旧保持“努力”状态。关键人物，凯，莱，杰达。

1P：向右下：杰达“气合”“加速”P杂兵。
2P：光标处是莱，“集中”攻击杀人鲸。小飞机都打满HP的。“应援”拉托尼、莱。
2E：莱用“离子刀”全力反击，结束时剩一个杂兵。
3P：杰达“加速”干掉剩余杂兵“H&A”去右边，增援出现。彩利用凯的“援攻”，后者气力奔到110“热血”大招打杀人鲸。
4P：先“应援”消灭天山获得熟练度。群殴杀人鲸过关。





第8话
钢铁号启航

这话 BOSS 在 4E 增援，与 SR 无关，且会撤退，不考虑击破。钢铁号则在 5P 出场。杂兵都只要朝左下冲，小飞机两次 CT 才能消灭一个。



1P–3P：左边应多安排兵力，第三回合堵住要点。
4P5P：将敌人磨到能反击破的地步。钢铁号“必中” “铁壁”
5E：下方的敌人都攻击钢铁号，全灭杂兵过关。
过关之后：给钢铁号装消耗型EN回复道具。

第9话
来自深海的刺客

完成 SR 即可过关。这话凹 CT 非常多。

1P1E：用高 CT 几率鱼雷攻击。
2P：“应援”向下走，准备反击。
3P：P 攻击任意一敌。
3E：对另三敌中的两个出大招 CT。
4P：使用道具，攻击未出 CT 的那个。
4E：再凹两下 CT 过关。





第10话
16年后的复仇

这话 SR 达成后，BOSS 也不会撤退，对其要多凹 CT。注意野生兽飞行形态的第一个武器对空不错。



1P：走位还是比较重要的。
1E：消灭敌人到一定数量逼出增援。
2P3P：集中攻击BOSS，严格按照武器威力从高到低的顺序。将其HP打到一定程度后，我方增援到达。
4P：“努力”击破，还是打得比较辛苦的。
过关之后：隆盛装“移动+1”。

第11话
魔装机神

这话较有成就感，4 回合完成，前提是视凹 CT 如喝白开水。关键人物，莱。

1P：将强机安排在前面。莱在前好反击两个炮台。
2P：正树到达，重演 FC 第二次的惊人一幕。莱 P 攻击敌人，引出杀人鲸与导弹（只有 1 格非 P 武器）。
3P：莱攻击下面的一个敌人 H&A 到此。上方集中欧杀人鲸。钢铁号移动。
4P：莱、大铁、彩消灭下面三个敌人。消灭杀人鲸过关。





第12话 超斗士轰格殊

给伊鲁姆的小飞机事先装道具无用。这话 BOSS 太硬，因此选择全灭其他人的 SR 获得方式。对杀人鲸凹 CT 必须。



1P2P：正树攻击杀人鲸，伊鲁姆边打边朝右走。在不挂的前提下，多挨打赚气力。
3P：伊鲁姆到达运输机旁后，恢复行动。
4P：大部队到达，将敌人都打到可反击死的地步。

第13话 比安 佐尔达克

第一次与比安总帅交锋。关键人物，伊鲁姆，正树。

1P：能飞的冲前。伊鲁姆“气合”*2。 1E：隆盛狂凹 CT。
2P：莱 CT 攻击利奥那，隆盛(30EN 武器)与伊鲁姆(CT)攻击嘉里昂，钢铁号攻击左侧杂兵。“应援”隆盛。 2E：凹 CT 全灭，比安登场。
3P：伊鲁姆大招 CT 打比安，其他人用上精神群殴之。
4P：完成熟练度，正树增援。MAP 多凹 CT，计算一下敌方 HP 剩余量。
4E：全灭过关。
过关之后：楠叶的自制饮料 MAP 很强大…给莱的守林者装“海适应性”。下关想省力些的话也可以给赛巴装个消耗型 EN 回复。







第14话
突破战线

这话刚打时觉得能完成熟练度就不错了，没想到可以 5 回合完成。前提依然是视凹 CT 如喝白开水。尽量只主动攻击 HP 最多的，利用反击磨血。



1P2P：打开无“援防”敌人的缺口，天山带领增援出现。
3P4P：正树MAP，并与乘晓击霸的先后回母舰。重点攻击三只杀人鲸。
5P：算好反击状况，留下少量敌人。
5E：全灭过关。

第15话
托马斯的陷阱

攻击宗斗可以一回合过关，不过 SR 无望，放弃此途径。集中攻击托马斯（之前只在 SFC 魔装机神里出现过）就行。

1P2P：向下，利用 P 攻击或 H&A。
3P4P：围殴 BOSS 过关。英格拉姆到 16 级习得“加速”较佳。
过关之后：拉托尼习得“突击”的话搭乘长距离高威力武器机体，杰达搭乘野豚。





第16话
施塔巴克岛巨浪翻腾

这话天山和托马斯基本只能破其一，利用伊鲁姆的“热血”。没有回避能力且残弹不足的，不要冲在前面。



1P：靠近敌人。
2P：凉斗增援，远程攻击还凑合。
3P4P5P：不断消磨敌人。全灭后，小白增援，0改0养成下，我算怕了他，让钢铁号直接到地图左端过关吧。
过关之后：钢铁号装“移动 +1”。

第17话
最终卫队

主要对付两个BOSS，好多人的武器都派不上用场。武器严格按照威力从高到低顺序攻击。艾尔扎姆只攻击莱。

1P：就攻击艾尔扎姆吧。
2P：用最少的攻击数让艾尔扎姆击退。又一BOSS登场，隆盛乘R-1气力140赶到。伊鲁姆“热血”先攻，其他人群殴之。
3P4P：全灭敌人，钢铁号到达南面。
过关之后：给有“援攻”的人装“EN减少”的特殊武器。





第18话
冥王之岛

钢铁号不用刻意向前走，因为我方一旦有机体到达黑金号 5 格范围内，就会自动到达目的地。



1P2P：HP太多的敌人就放过吧，打些HP少的赚气力。
3P：触发事件，稍稍攻击黑金号。
4P：利用“援攻”，将两发“EN减少”的特殊弹打到黑金号上，将其EN磨光后，“热血”“计都罗睺剑”等大招群殴灭之。
5P6P：朝目的地赶到的同时，利用P武器或H&A灭敌。
过关之后：给挂“EN减少”的装个“弹药回复”。

第19话
晓之决战

0 改 0 养成，且不用 GO 大法的话，打这话是种折磨，但有人乐意也没办法…两个 BOSS 血多皮厚，技量与命中又高，装甲高且带 EN 回复大…总之有点心理准备吧。杂兵还算容易，超关键人物：伊鲁姆。

1P-4P：消灭杂兵攒气力向前。5P：攻击小白，消耗其EN。6P：拉托尼“突击”利用“援攻”“EN 减少”武器，然后再主动用此武器攻击小白。将其 EN 耗尽后，伊鲁姆“热血”大招轰出，其他人群殴击退小白。7P-10P：完全是磨洋工。“EN 减少”武器持有者使用“弹药回复”。(事后经验：多装几个回复道具，可能省一回合）接下来的规律就是不断“集中”“必闪”用低威力武器将比安 EN 耗尽，然后高威力武器攻击，少数人可以出 CT。EN 或 HP 困难的可以跑右边的能量池里或“信赖”，反击要充分利用“援防”。最后“努力”解决总帅，辛苦至极 ~~~







第20话
侵略者之影

这话难度较低…松口气先。敌方HP很低，注意下站位就可以快速全灭。

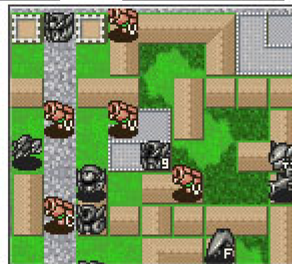


1P2P：伊鲁姆“气合”*2，英格拉姆，站好位置。
2E：引出两拨增援，凹下CT全灭…
过关之后：让有“加速”的人（如杰达）乘移动力8的小飞机。

第21话
小小公主

开始尽快让一机体(安排在初始左下位置)到达目的地。攻击BOSS(会撤退）后，天山带杂兵出现。

1P-3P：一机不断往目的地冲，路上消除杂兵，少数兵力对付BOSS，增援出现。
4P5P：伊鲁姆“热血”消灭BOSS，其他人消灭剩余敌人。记得让隆盛到23级。
过关之后：给R-1装“气力+5”。









第22话 R-1对古铁

这话没啥好多说的，两条路线主角的较量。



1P：开始隆盛根本打不动响介…

2P：兼一定要凹CT。

3P：兼消灭艾姐，隆盛“热血”将响介打到40%以下。

过关之后：给下关出场角色装备强力武器与芯片。

第23话 奈比伊姆出现

SRX

1P-3P：开始 NPC 朝右边移动的话，可以 2E 消灭初期敌人，3E 消灭首批增援。不影响回合。

4P：佑磨上方敌人 HP。

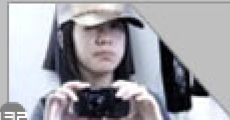
4E：正树消灭一个敌人，被击中两次。

5P：两发 MAP 全灭敌人。

过关之后：R-GUN 由带“气合”的主力驾驶。







第24话 琉妮和她的华斯奥妮

琉妮开始时中立，全灭后敌对，击落后加入。BOSS30%HP 以下会跑，不利用“援攻”的话，只有响介的“热血”（24 级习得）打桩了。嘉妮特这个“应援”户请派出。（ATX 路线多留意隆盛的击坠数）



1P2P：杰达、响介、莱（“集中”）冲前。血剩少的可留给母舰。响介留好40SP。艾姐“脱力”BOSS。
3P：全灭敌人，再击破琉妮，掉落的道具名汉化得很强大…
过关之后：轰格殊装“气力+10”“海适应性”。
隐藏相关：用佑或莱击坠嘉里奥。

第25话 毒蛇之牙

现在的阵容比较齐整，但有些人会上不了场。

1P-3P：凯叔陪几个杂兵玩玩。
3E：我方大部队增援，让反击达人站上方，艾姐反击得很High...
4P5P：分几个精锐朝左边走，隆盛与伊鲁姆对付 BOSS。正树 MAP 或利用反击全灭。
过关之后：赛巴“EN+50”“气力 +10”，瓦尔“运动性 +20”“移动 +1，运动性 +5”。







第26话
那个人的本意

这话的熟练度有点难，且下面的 BOSS 皮也很厚。注意正树的气力。隐藏相关：本话结束前，SRX 路线隆盛击坠数到达 50，或 ATX 路线响介击坠数到达 70。



1P–3P：两魔装机与敌人周旋，第二回合琉妮“集中”。4P–6P：大部队到达，增加气力。7P：根据 0 改的武器威力，目前最高的是正树与响介夫妻。“脱力”*2 訾伽，将其打到 13800 左右，正树“热血”+艾姐“援攻”消灭。事后改进：6 回合完成，可能与初期站位有关。派出力王，晓击霸“射程 +1”，5P 时摆好援护阵型，6P 先消灭訾伽，然后全力殴打战舰。成就感…过关之后 超强挂件武器－狮子王剑获得，给响介。给琉妮装个加移动或射程的道具，艾姐装个“弹药回复”“射程 +1”，响介“空适应性”“移动 +1”。



第27话
游戏系统

初期位置配置好，熟练度并不难，完成后增援出现。关键人物：响介夫妻。

1P2P：靠近敌人，有针对性地提升气力。
3P：响介与琉妮“热血”攻击 BOSS，SR 完成，BOSS 血回满。先主要攻击炮兵吧。艾姐“集中”。
4P：艾姐使用“弹药回复”，利用一下她的“援攻”，全灭过关。ATX 路线，让隆盛反击左下的炮车。



第28话 十字军消亡之日

这话 HP 在 25000 以上的敌人很多，完成熟练度，莉莉会撤退。SRX 路线，英格拉姆等级要注意了，虽然下话结束达到 32，但只有在这话击落 BOSS 才有机会。ATX 路线可将右下血残的敌人都留给隆盛。

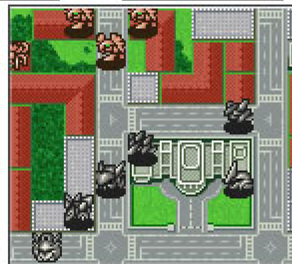


1P–3P：靠近敌人，让艾姐在前面“达人反击”。
3E：敌增援出现。
4P–6P：完成SR，注意公主每回合都会用“必中”“必闪”，记得消去“必闪”。期间管伽增援，暴强…
7P：分配一下经验，全灭。
过关之后：给下话出场的母舰装加移动的道具较佳。

分配好兵力、计算好移动力，可以省一个回合。ATX 路线的话，隆盛可争取到两个击坠数。

第29话 日内瓦被毁灭

1P2P：兵分两路。
3P：利用正树（“气合”）的 MAP，消灭左边的敌人，注意不用移动得太远。BOSS 出现后，立即将其打退。
4P：右边回收完，母舰赶去左边回收，过关。
过关之后“装甲下降”一定要带上，长远考虑还是给有“直击”的。





第30话
背叛的枪口

这话的熟练要用尽可能高的武器组合来获得。尽早逼出增援。



1P：走位相当重要，核心成员去下面捞气力，另一部分去左侧等增援。响介夫妻、琉妮的气力要尽快提升。艾姐“集中”。2P：琉妮 MAP，艾姐 H&A，将初期敌人全灭。左侧部队将？？？人物打到一定程度，发生事件，英格拉姆叛变（连造型都换了…），对其攻击次数要少，为抑制其气力提升。3P：消灭杂兵，准备最终的援护攻击。4P：先“破甲”，轰格殊大招轰向 R-GUN，出现另一战舰，有余力的话先将消灭掉。将R-GUN打到18000左右，响介“热血”“直击”合体技＋楠叶“援攻”灭之（可以打上 20000）。过关之后：将琉妮的移动 +3。

初期站位很重要。剩 5 个敌人时，增援出现，下个回合 BOSS 带杂兵出现，击退 BOSS 则过关。30 话获得 SR，本话结束前，SRX 路线的响介或 ATX 路线的隆盛，击坠数到达 55 以上。

第31话
面具底下的面目

1P：赶路。
2P：艾姐“集中”。
3P：正树、琉妮“气合”“热血”MAP，艾姐“集中”。
2E：逼出增援。
3P：援护到位。
4P：“破甲”，放倒 BOSS 过关。ATX 路线，我将敌人全灭了…
过关之后：ATX 路线能获得强大的重力炮，而 SRX 路线没有成功…





第32话
不解之缘

这话比较简单，在走位准确的前提下。关键人物：正树。



2P：琉妮“热血”MAP。正树、艾姐“集中”。
2E：正树大赚气力。引出敌增援。
3P：“破甲”，然后正树击破BOSS（实际上不用“援攻”也行）。然后将楠叶HP调到10%以下过关，可以利用凉斗的“手加减”。
过关之后：艾姐装个“弹药回复”，远程武器多配点。她与琉妮带“EN吸收”和“EN减少”特殊武器。觉得下话辛苦的话可以让正树带个“EN回复”道具。

第33话
虚伪的影子

相当有成就感的一话。开始两个假 BOSS，除非能被动回避不然就别进攻。艾姐伤害到 3E 增援的阿塔特后，大批杂兵出现。

1P–3P：分别走到位。琉妮消灭普通杂兵，提升气力。3E：艾姐“集中”击中阿塔特。全力反击杂兵，但敌人的高命中特殊武器请务必躲过。4P：正树与琉妮（“再动”）“热血”MAP。4E：艾姐反击时用 EN 特殊武器。5P：琉妮利用艾姐的“援攻”两记 EN 特殊武器打出，艾姐使用道具，将阿塔特 EN 耗尽。R–3MAP，利用一下基利亚姆的“觉醒”。5E：反击全灭。过关之后：给布利特的晓击霸 MKII 配上许多不同威力级别的武器。基利亚姆乘巴尔西昂改，带“HP 回复”道具佳。给嘉里昂装“EN 减少”“破甲”。





第34话
钢之巨神

成就感满点的一话。敌人的攻击目标注意用“集中”。
隐藏相关：大铁在本话结束前等级到达35。



1P2P：两魔装机神与白骑对付上方敌人；其余赶往右下，站好位置，可以利用H&A赚气力。艾姐用了“爱”。3P：正树、琉妮“热血”MAP全灭初期敌人。基利亚姆“觉醒”“热血”+“破甲”“援攻”，然后群殴消灭R-GUN，进化后利用“EN吸收”+“EN减少”“援攻”。4P：在一发“EN吸收”+“破甲”“援攻”。R-2、R-3先进攻完，将R-GUN的HP打到70%，SRX初期合体成功，“再动”+“热血”*2，群殴击退R-GUN。然后布利特将楠叶打到HP10%以下过关。
过关之后：勇者之印入手。给R-3装“气力+10”。

第35话
冰国的方舟

SRX

1P：艾尔扎姆“加速”“热血”打战舰，管伽出场，“气迫”*2大招CT攻击，我方大部队到达。2P：彩“热血”MAP。3P：比较精彩的一个回合。彩与琉妮“热血”MAP下方杂兵，剩下的别人检漏。正树与乘力王的卡琪娜“热血”MAP上方敌人，基利亚姆与楠叶“觉醒”攻击三个血较多的杂兵。杂兵全灭后，将战舰击破。爽！
过关之后：让凉斗（“手加减”）乘力王；琉妮装“EN+100”。接下来要重点培养女舰长。





第36话 木偶士兵

特殊武器在这话相当重要。利用“手加减”与“狙击”,将女舰长的“期待”练出。白骑实行“达人反击”战术。



1P2P：白骑在前，全力反击。
3P：“补给”白骑，两魔装“热血”MAP。
4P：琉妮继续 MAP，准备好援护连锁。
5P6P：打每个 BOSS 前,先利用 EN 特殊武器 +EN 特殊武器“援攻”,“直击”“破甲”的组合。凉斗的力王“热血”“手加减”搞定右上角出现的导弹，过关。

很奇怪琳乘的不是 008L，（可能与 30 话熟练度冲突），不过乘带如此高威力武器的轰格殊三号我也是欢迎的…强大的是她的“再动”。
隐藏相关：本话结束前蕾菲娜的等级到达 38。

第37话 黑色的幽灵

1P2P：琳单独作战，第二回合用“集中”反击。
3P：我方大部队到达，“再动”艾姐与琉妮。
3E：艾姐反击得特 HIGH…
4P：全灭初期敌人后，敌增援到达。
5P：放几下 MAP，让美女舰长击破 BOSS 过关。
过关之后：钢之魂入手。很奇怪，英格拉姆离开时等级到了 32，但是晓击霸 008L 与轰格殊一式 3 号机偶一个都没有入手…乘晓击霸的拉托尼带“补给装备”；卡琪娜乘力王；两魔装带加气力道具。





第38话
SRW作战

开始站位重要。中途需要利用"期待""补给"琉妮、正树（EN和残弹都用完后）。想反击的人为吸引攻击血要少点。敌援军都是血牛，因此赛气力很重要。拉达的"期待"要练出。



1P：力王MAP，消灭5个杂兵以上，然后正树、琉妮MAP（不一定要用"热血"），然后"期待""再动"两魔神，将左上敌人消灭。然后NPC战舰就会移动了，再快也要8回合到目的地。
2P–7P：不断"达人反击"，琉妮和正树接受"补给"后还有MAP的机会。充分利用"援攻""觉醒"将敌人全灭，拉托尼"补给"艾姐两次。一言难尽，能跟到这里的自然会懂。
8P：战舰到达过关。
过关之后：钢铁号装"移动+2"。

第39话
攻击那白色的魔星

这话主要依靠"期待""再动"。

1P：大铁"铁壁"，拉达"再动"。
2P：两魔神MAP。大铁到达第一目的地。
3P：能灭多少敌人算多少。打开一个缺口，两次"再动"，大铁到达最终目的地。
过关之后：拉达与拉塞尔装"补给装备"。









第40话
虫笼

这话挺辛苦的，四波敌人。“自己人”血多回避高，最后一批敌人又都是血牛。中途两魔装、晓击霸009、黑金号、白骑接受过“补给”。

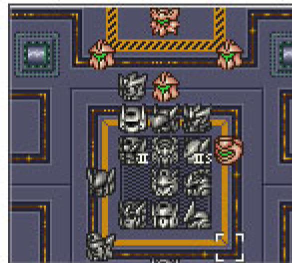


2P：准备反击阵型。
3P：消灭杂兵。
4P–5P：消灭第二批敌人。
6P：消灭“自己人”，尽量用H&A收尾。
7P–10P：全灭最后一批敌人。对BOSS前先用啥就不再提醒了。
过关之后：进行一些针对性的调整，下一话没有“气迫”的气力想到130困难。

第41话
手持双刃剑（前半）

前半部分：比想象中要简单，毕竟杂兵HP才1W多，BOSS有HP回复，尽量不要拖时间。

1P–3P：赶路＋消灭杂兵，注意气力分配，精神保留，两魔装“感应”“热血”“气合”MAP。
4P5P：开始对付BOSS，利用“觉醒”“补给”狂抽EN。无“热血”的凹CT，群殴之。第五回合过关。到此已全熟练获得。





第41话
手持双刃剑（后半）

后半部分：接前半话回合（5）开始，赚了一回合 >_< 这话的杂兵更加 BT，占白星上回 HP 和 EN，主力一定要早点占上。



5P–8P：丢达人反击，两魔装找合适位置 MAP，打开缺口，装备援护。有气力要求的凑气力。
9P10P：对 BOSS 发动总攻，并消灭。剩下的杂兵就不管了。
过关之后：进行最后的整备。主力等级大概在 43~49。"SP 回复 50" 都给拉托尼和拉达装上。

最终话
最终之审判者

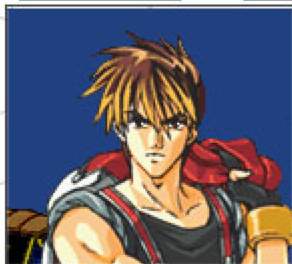
迎来最终话。终于又有血少的杂兵了，幸福 ^^

1P2P：有气力要求的杀敌，直冲 BOSS。
2E：尽量用 " 破甲 " 武器反击 BOSS。
3P：利用 " 再动 "" 觉醒 "，耗尽 BOSS 的 EN，并发动攻击。每将 BOSS 打到一定 HP，就会在其周围出现增援，要提前占据有利地形。
4P："SP 回复 50" 使用在 " 热血 " 剩余的人身上。底力发动的 BOSS 命中很高，没有 " 必闪 " 慎攻。伤害输出是够的，然后就是 END 了。





攻略	ATX



主角：响介

这话很简单，尝试后最快只能2回合。	第1话 折断的翼 破碎的爪

1P：“加速”“集中”CT打战车，多蹭点交战经验。
2P：没有悬念的全灭。













第2话 新天地

ATX



1P：赶路。
2P3P：杀敌，注意站位。
3E：反击全灭。

这话想3回合完成并不是很简单。

第3话 先于敌而拔剑

1P：向上走，被打中加气力。
2P：为了对付增援，朝右P攻击。
2E：除了最后行动的敌人，全灭，S/L。
3P：管伽将剩下敌人消灭后，离开。布利特对付增援，响介CT“突击”右上敌人。（注意顺序，或用“脱力”）
3E：响介刚好消灭右上敌人后，达到气力。全灭。
过关之后：艾姐与布利特的机体，交换可P远程武器。





第4话
钢铁之孤狼

曾伽的实力在目前超强，别让他杀太多了。



1P2P：朝右移动。
3P：增援到达，靠近敌人，利用H&A扫尾。
4P：响介"突击"消灭BOSS，全灭。
过关之后："海适应A"给布或艾的机体装上。
零式"移动+1，运动性+5"。

第5话
冲天之龙 异界之风

舰长的三围好大…第二回合我方增援。拉塞尔将来有"应援"，可以培养一下。舰长的"努力"也很廉价，要多利用。

1P：向上冲就是了。
2P：增援到达后，照样冲。
3P：轻松全灭，合理分配经验。
过关之后：卡琪娜换乘极殊兵。将好的挂件武器都装上。





第6话
白银的堕天使

尽快击退BOSS，后面留人对付导弹。



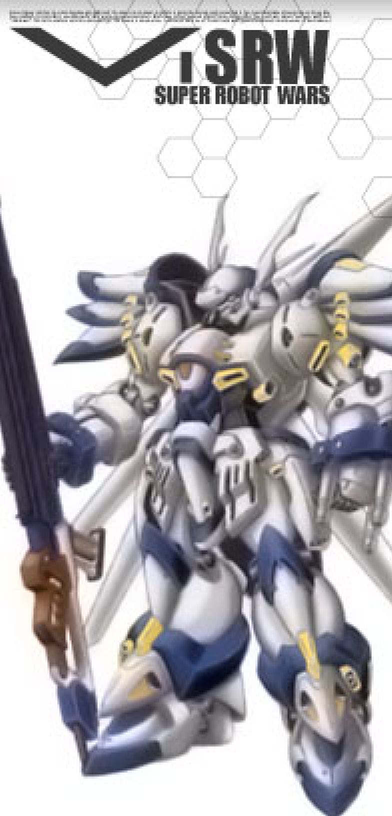
1P2P：以减少敌人数量为目标。响介"突击"CT大招攻击BOSS。
2E：击破BOSS，导弹出现。
3P：一人击退一颗导弹。

第7话
北方的大地在燃烧

开局目的以主力击破两个BOSS为主，杂兵会撤退的。

1P："脱力"尤利娅，响介与誓伽（"气合"）攻击BOSS。艾妲勿用"集中"。1E：尽可能多地击破敌人。2P：利用P攻击凹CT或"突击"击破BOSS，增援出现。母舰"必中"。3P4P：杂兵都会朝右下移动，适当运用精神与援护，最后"努力"消灭BOSS过关。
过关之后：白骑"移动+1，运动性+5""能量槽"；极殊兵TT"海适应性"。





第8话
离别 之后……

这话会有三个血超厚的增援，想全部击坠结合完成极限回合的话，是到目前为止最难的一话。

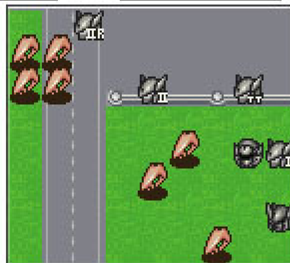


1P：两台普通极殊兵进母舰，朝上走。响介打上方敌人，艾姐打下方敌人。2P：艾姐攻击 BOSS。3P：鲁伽 + 艾姐击破 BOSS 获取熟练度，敌增援出现。"脱力"艾尔，响介"突击"CT（别"信赖"）。注意提升母舰的气力、多用 CT 率高的对舰飞弹。敌方战舰 1 格距离无法反击。3E：发现敌人的 AI 有点低…4P："信赖"一下，继续攻击三个血牛。5P：最后用响介 + 母舰"必中"击落艾尔，成就感必然是有的。过关之后：卡琪娜的机器"移动 +1"。

第9话
来自月球的使者

加入两个带"SP回复"的珍贵人才，从第一回合开始就可以使用精神。

1P2P：基利亚姆朝左，拉达"回避"向下。左边的敌人会攻击，而下方的敌人只朝目的地前进。
3P：拉达消灭最靠近基地的敌人，而基利亚姆朝下移动。
3E：可以选择不反击炮台，这样可以给大部队留气力。
4P-6P：由于其他敌人不主动攻击，因此很考验我方的输出。利用精神、走位与援攻全灭敌人。能一击CT消灭的敌人绝不能浪费第二击。
过关之后：白骑"宇宙S"。实用武器都挂上。







第10话 再会巨盾

ATX



1P：白骑到位。基利亚姆“见切”。
2P：消灭几个敌人后，击破尤利娅。曾伽出现后，“脱力”将其HP打到19000以下。
过关之后：白骑“移动+1”*2、“宇宙S”。响介与基利亚姆保证有远程武器。

第11话 点亮月球的枪管

极限4回合，难度超大。从一开始就必须算计好，凹CT多，维蕾达与敌人相邻时必用近身武器。敌方战舰会撤退。

1P2P：“集中”攻击敌人。
2E：大招气力凑到，CT反击左上四个敌人中的三个，留一发大招EN与次强招的残弹。
3P：P攻击下方敌人。
3E：大招CT1P时攻击的敌人。
4P：艾姐“狙击”CT最远处满血3900的敌人并H&A到位，基利亚姆攻击另一满血的。
4E：反击全灭，成就感呀…





第12话 月球摇篮

ATX



1P2P：力王与极殊兵II-R去对付右侧敌人，攒佑的气力。上方准备迎击2E的敌军。
3P4P：利用援护集中攻击两个血牛。力王MAP。
5P：全灭红军。黄军会防御。
5E：黄军会找母舰攻击，反击全灭。

全灭就可以过关。

第13话 消失的骑兵

1P–3P: 全体朝目的地移动，杂兵较脆，有针对地加气力、分配经验。
4P5P: 母舰靠近目的地时，增援出现。多利用强力的援护。可考虑“补给”母舰。
5E：母舰反击全灭。
过关之后：R–GUN“宇宙 S”。佑乘 MKII–TT，卡琪娜乘力王。





第14话
传说中的布莱安

超级难关。极限5回合与击破管伽，都要完成。艾姐控制好残弹数。



1P2P：利用 P 攻击攻击战舰，获得熟练度。3P3E：响介“集中”，全力反击，大招残弹保留 1~2 发。4P：“信赖”响介。“脱力”并全力攻击管伽，维蕾达移到其 3 格距离处 P 攻击兵被反击中（为成为受攻击目标）。对管伽构不成伤害的人,利用援攻打杂兵。艾姐“集中”到位。4E：艾姐 CT 反击 BOSS。5P：将管伽 HP 打到 5800 左右，响介 + 维蕾达 CT 消灭。卡琪娜“热血”“突击”BOSS。
5E：全灭。真是说起来容易做起来难呀，打了好几遍…

第15话
贯穿宇宙的柱

这话前几个回合主要攒气力，准备好2次强力援攻组合，三个BOSS都会逃跑。

1P2P：响介夫妻朝战舰走，别抢同伴的气力，“脱力”BOSS。其他人朝左与上方移动。
3P：站好位，准备敌增援的出现。布利特“集中”。
4P：基利亚姆留下对付左下敌人。响介夫妻攻击战舰（“脱力”）
5P6P：准备好援护，调节BOSS的血量。维蕾达+艾姐击破战舰，卡琪娜“热血”大招、布利特大招+舰长大招援护击破右上两个BOSS。





第16话
封印诅咒之地

3E时双方有增援。初期敌人会攻击黄色战舰。



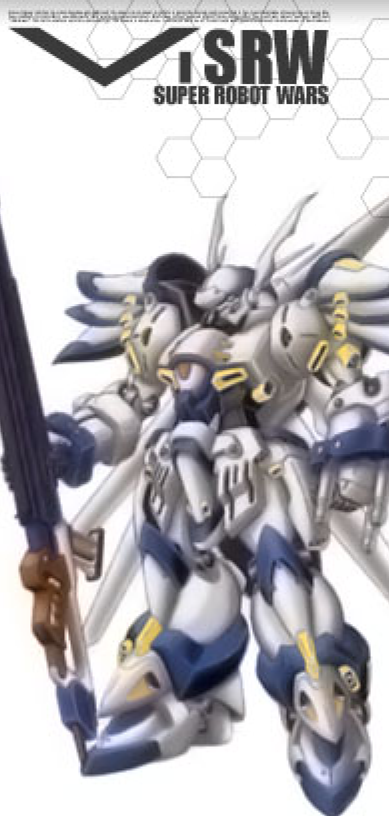
1P2P：先对付左上敌人，注意敌人限制移动的武器。
3P4P：布利特“集中”到位，CT反击BOSS，对其他敌人不要用EN。炮台型敌人只会朝目标区域前进。
5P6P：利用拉塞尔的“应援”，调节经验，将杂兵全部击破。调节BOSS到8000多一些，布利特+舰长击破之。

第17话
急袭艾尔匹斯

这话的敌人较多，适当增加气力后以攻击六艘战舰为主要目标吧。

1P–3P：靠近敌人，力王站到此位挨打赚气力。
4P–6P：主力交战提升气力，并逐步将所有战舰消灭。善用“信赖”，让强力人物成为被攻击目标。计算好移动距离。
7P：最后利用 H&A 或 P 武器消灭几个敌人，全体移动到指定区域过关。





第18话 右手持剑 左手拥抱希望

这话较为简单。击破BOSS完成熟练度就过关，在此基础上多杀敌，同时注意提升维蕾达与基利亚姆的等级。



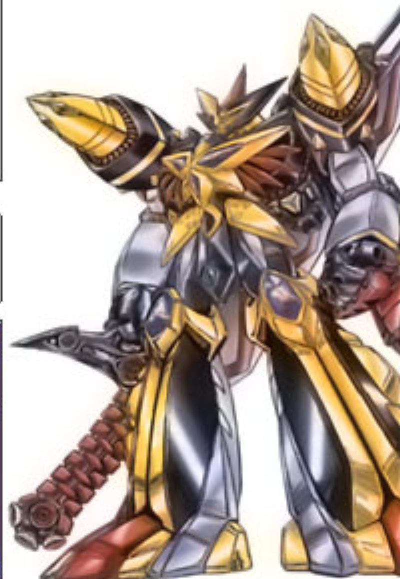
1P–3P：靠近敌人，提升气力。
4P5P：精神全开，如“热血”“突击”等。多利用援护击破敌人。目标，只剩下一艘战舰（事先不用攻击它），由维或基之一击破 BOSS。
过关之后：力王 “EN 每回合恢复 10%”，白骑士 “EN+50”“ 能量流失弹 ”。

第19话 为了那命运之日

这话敌人的数量及血量都很高，是场持久战。焦灼状态时，让回避高的主力保持贫血，成为被攻击目标。

1P–4P：除了少数人以外，大部队慢慢推进。
5P6P：卡琪娜“ 热血 ”击破警伽。艾妲用“ 能量流失弹 ”攻击BOSS。
7P：“ 补给装置 ”白骑士，利用援护打尽 BOSS 的 EN，然后开始围殴。
8P：将其他敌人全灭后，让基（或维）消灭 BOSS 等级达到 24 左右。
过关之后：让拉塞尔换乘强机（我这里用基的 MKII–R）并调整武器与芯片。R–GUN 配无气力限制强力远程武器。







第20话 个人的看法 ATX



1P2P：攻击敌人但不要击破，卡琪娜防御赚气力。
3P：大部队到达，卡琪娜到位。
4P：卡琪娜一发 MAP 将左上敌人全灭。维的 R-GUN 到位。
4E：通过反击全灭敌人，维等级到达 23。
过关之后：古铁 " 移动 +1"*2、2900 远程武器，白骑 " 移动 +1，运动性 +5"*2、" 运动性 +20"、3000 远程武器，晓击霸 MK-II" 移动 +1"" 移动 +1，运动性 +5"、3100 远程武器。

ATX 第21话 小小公主

1P2P：布利特由于有"热血"与高威力武器朝上，艾姐对付增援，响介朝目的地走。"脱力"战舰。
3P4P：布利特"热血"到位待机，预测战舰的走位。响介"突击"天山。
5P：布利特"热血" "努力"击破战舰。
过关之后：响介装"XX漫画"…





第22话 枪与拳

ATX



1P：布利特"气合"*2"热血""努力"攻击楠叶赚经验。响介夫妻"集中"攻击莱。
2P：响介"突击"CT 隆圣过关。
过关之后：合流后，请换乘及调整武器与芯片。
23-31 话为共通路线。

第32话 消失的白骑士

艾姐（最强芯片事先装满）在SR完成后会离队。响介与布利特装空飞芯片。开始注意赓合体技的气力。增援的BOSS不会移动。

1P：响介夫妻各消灭一个杂兵。布利特打血多的杂兵。
1E：注意气力，艾姐不用节食弹药。
2P：艾姐"热血"合体P攻击楠叶完成SR。布利特"气合"，响介"集中"。
2E：尽量别击破敌人，留给大部队加气力。
3P4P：利用拉托尼的"再动"击退 BOSS（完成极限回合同时想击破很困难）。
4E：反击全灭。





第33话 赤色的修罗

前几个回合走位很重要。极限回合与熟练度貌似无法兼得。



1P2P：找满血的敌人打，并尽量被击中。2E：R3 的 HP 被能量炮击中两次。（影响合体的事件）3P：彩“热血”MAP，莱消灭剩余的一个敌人。这样合体后还能够移动，“信赖”*2“集中”“必闪”朝右移动。4P：出击站位重要。利用“觉醒”与“再动”狂放MAP。5P：击退 BOSS 不难，可惜是熟练度要求先将杂兵全灭…（不然可以少一回合）更郁闷的是多花了这一个回合，破甲后再用最强的攻击组合（SRX“热血”大招 + 轰格殊二式援攻）仍无法击破 BOSS（20000 以下逃跑）…

隐藏相关：本话结束前，莉菲娜的等级到达35。

第34话 来自过去的亡灵

1P2P：击退英哥。
3P：除了让增援的管伽与艾尔扎姆赚气力，其他敌人尽量不要击破。
4P：练级赚气力，准备好援护阵型。
5P：破甲 BOSS，管伽“热血”也可直接击破之。
过关之后：由于战场转移，可以装备上“宇宙适应性”。







第35话 夺还

10敌机以下，会有增援。对艾姐的伤害要控制好。



1P2P：第一回合利用“再动”+“SP回复道具”就可以在1E引出增援，不过减少不了回合就算了。第二回合，正树与琉妮放MAP，在2E引出增援。
3P：三轮MAP。“再动”破甲武器装备的人打R-GUN，并救出艾姐，让等级相对低的她击破。
过关之后：正树“气力+10&+5”，琉妮“射程+1”*2。

第36话 神秘之力

ATX

1P：正树“热血”“必闪”琉妮原地“热血”攻击白河愁。
2P：击退愁，大部队到达。卡琪娜的力王MAP，基利亚姆“觉醒”冲入敌阵。
2E：EN吸收BOSS。
3P：“再动”莉奥娜，“直击”“见切”破甲两个BOSS。“补给”力王，“热血”MAP，R-3MAP。伤害输出比较吃紧，利用一下楠叶的“觉醒”援攻。全灭过关。





第37话 遥远的故乡

这话5回合完成还是有一定难度的，因为初期BOSS不会动，而增援又在后方。
隐藏相关：本话结束前，大铁的等级到达38。



1P2P：兵分三路：左方打杂兵及 BOSS，下方打杂兵，赚完气力然后朝上走。基利亚姆沿路“觉醒”。3P：琉妮“气合”“热血”MAP之后升到39级以上。卡琪娜在左边“热血”MAP。4P：“补给”力王，卡琪娜“热血”进母舰。尽可能多地击破杂兵。然后“再动”正树(装“气力+10”)，几个人使出大招将 BOSS 击破，引出增援。响介“集中”，彩“热血”MAP。5P：R-3、力王、瓦尔的MAP 之后，围殴 BOSS 过关。还是颇有成就感的。

ATX　第38话 作战代号 S R W

1P2P：攒气力，全灭初期敌人。
3P4P：在节省精神的前提下，击破第一个 BOSS（破甲+EN 抽取）。利用赛巴、瓦尔、力王、R-3 的 MAP 对付核弹。在英哥旁边做好援护站位。
5P：将核弹全部击退。破甲+EN攻击英哥，“觉醒”、“期待”+“再动”、“补给”全用上，一回合击退之。





第39话 一点突破 ATX

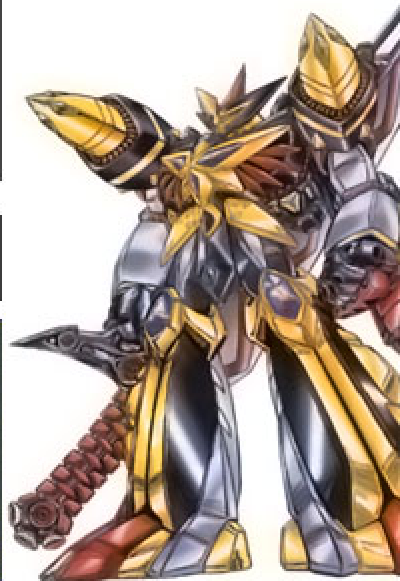


1P–3P：朝右上移动，中途两魔装机神“热血”MAP，其他人凑气力。
4P：不要吝啬精神，快速将初期敌人全灭。“期待”+“再动”，两台母舰到达目的地。
5P：破甲BOSS，尽可能多地消灭杂兵，然后击破凯撒过关。
过关之后：大招130气力以上机体都由“气迫”者驾驶。可以备些残弹、EN回复道具。

ATX 第40话 赌博的代价

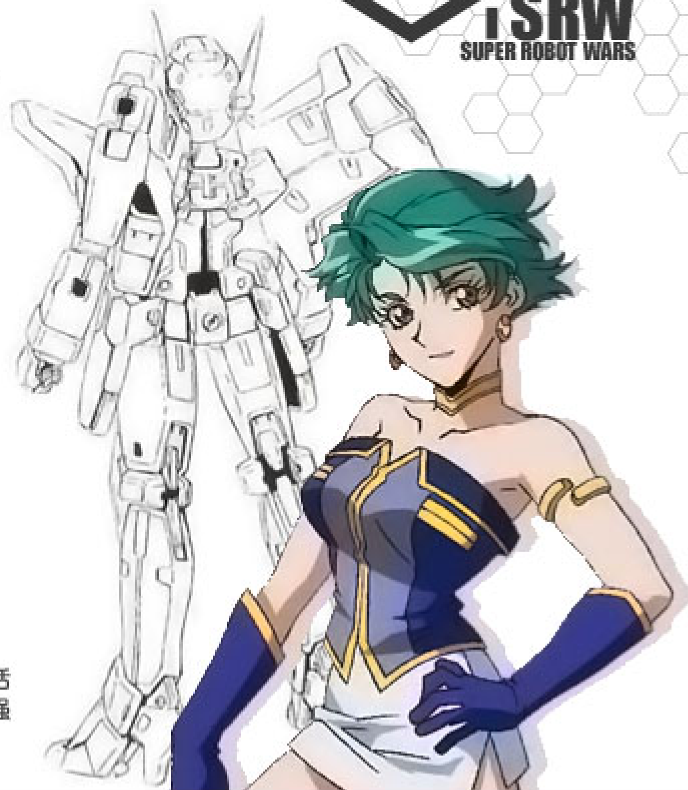
1P–4P：拉塞尔（乘极殊兵R）“激励”*2提升队友气力。将初期敌人全灭，有针对性地提升气力（血多的可刻意被击中），充分利用援护。第三或第四回合将第一个BOSS消灭。凯叔（乘轰格殊）留后面对付剩余的“杂兵”。
5P：破甲+抽取EN，“觉醒”“补给”“再动”招呼，一回合击破英哥绰绰有余。
41、42话为共通路线。



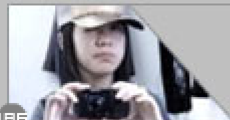


主力阵容图鉴

人物 · 机体



以下人物评价是针对 SRX 路线零改零养成全熟练度，采用本人最终话的机体人物搭配，按等级从高到低的顺序。ATX 路线少许有些出入.强化道具的装备可参考图片。



2/2	驾驶员能力
卡琪娜·达拉斯克	等级 49 经验值 24487 气力 105 NEXT 13
特殊技能	底力 L5 逆天 强者
精神点数	143/143
精神	必中 热血 突击 加速 闪避 气迫
地形	空 A 陆 A 海 B 宇 A

力王这个机体(带 MAP)并不适合佑，而适合有"气迫"的人，中途换过几次驾驶者。卡琪露驾驶量产机等于在浪费其突出的能力，由她操作力王的话作用更大一些。

2/2	机体能力
机体	力王
HP	8500/8500
EN	220/220
机型	L
修理费	8200
地形	空 A 陆 A 海 C 宇 S
[强化芯片]	高性能加速器 复合装甲
最大载重量	0

2/2	驾驶员能力
艾克塞琳·布朗宁	等级 48 经验值 23986 气力 105 NEXT 14
特殊技能	一击脱离 援护 L3
精神点数	124/124
精神	脱力 集中 狙击 热血 突击 爱
地形	空 A 陆 A 海 B 宇 A

武器 & 精神能力配置，决定其成为反击、援护达人，提升移动力、射程、运动性、装几个远程挂件武器后，丢入敌阵是那个欢…重点补给对象。

2/2	机体能力
机体	白骑士
HP	4000/4000
EN	100/100
机型	M
修理费	4600
地形	空 A 陆 A 海 C 宇 S
[强化芯片]	高性能雷达 超级推进器 高性能电子头脑
最大载重量	120

2/2	驾驶员能力
伊达隆圣	等级 47 经验值 23157 气力 105 NEXT 343
特殊技能	念动力 L8 底力 L4
精神点数	125/125
精神	集中 闪避 必中 幸运 热血 觉醒
地形	空 A 陆 A 海 B 宇 A

除剧情，我几乎没用过 SRX，但有种用法不错，就是同回合先让 R2R3 攻击(包括援护)，然后隆盛使用合体，下回合再分离重复，但 EN 缺乏导致实用性降低。R-1 本身素质不错，带P类大招隆盛有觉醒，就是 SP 消耗大。

2/2	机体能力
机体	R-1
HP	4000/4000
EN	130/130
机型	M
修理费	4200
地形	空 A 陆 S 海 B 宇 S
[强化芯片]	生化传感器 加速齿轮
最大载重量	130

2/2 驾驶员能力

水羽楠叶
等级 47 经验值 23295
气力 100 NEXT 205

特殊技能：念动力 L9 援护 L2 集中力

精神点数 148/148

必中 铁壁 集中 热血 觉醒 爱

空 A 陆 A 海 B 宇 A

此轰格殊的大招气力要求相对其他几部较低，而且射程 1~2，非常适合有援护的楠叶。自带“集中力”，结合“热血”“觉醒”“爱”非常好用。

2/2 机体能力

轰格殊二式
HP 6500/ 6500
EN 220/220

机型 L
修理费 6900
空 A 陆 A
海 A 宇 A

[强化芯片]
勇者之印
高速马达

最大载重量 0

2/2 驾驶员能力

伊鲁姆嘉鲁特·笠原
等级 46 经验值 22934
气力 105 NEXT 66

特殊技能：底力 L6 格斗家 L5

精神点数 128/128

集中 见切 气合 热血 加速 爱

空 A 陆 A 海 A 宇 A

自第四次以来的老牌超级系主角，前期对付 BOSS 的核心成员。飞行形态的 1P 武器威力也还可以。

2/2 机体能力

轰格殊
HP 7000/ 7000
EN 230/230

机型 L
修理费 7500
空 S 陆 S
海 S 宇 S

[强化芯片]
S-适配器
太阳能收集器

最大载重量 0

2/2 驾驶员能力

曾加·宗博尔特
等级 46 经验值 22628
气力 100 NEXT 372

特殊技能：指挥官 L3 先制攻击L6 格斗家 L5 一击脱离 底力 L4

精神点数 125/125

见切 气合 铁壁 加速 热血 气迫

空 A 陆 S 海 A 宇 S

人物能力实在是太突出了，居然还带适合真实系的 H&A…大招气力要求较高，因此多用“气迫”而非“气合”，射程 1~3 是个优点。还有游戏中唯二的破甲特殊武器，战术意义强。

2/2 机体能力

轰格殊零式
HP 7500/ 7500
EN 420/420

机型 L
修理费 8500
空 A 陆 A
海 B 宇 S

[强化芯片]
巨型发电机
推进器

最大载重量 0







2/2 驾驶员能力

基利亚姆·耶卡

等级	46	经验值	22750
气力	100	NEXT	250

特殊技能：预知、强者、一击脱离、SP回复、先制攻击L4

精神点数：121/121

侦察、见切、加速、热血、气合、觉醒

空 A 陆 S 海 A 宇 S

玩过 OG 外传的话，就知道此强人适合怎样的机体。巴尔西昂改有 EN 吸收特殊武器，超远程 EN 耗武器，非常适合有 H&A、“觉醒”的基里亚姆。“SP 回复”，更是如虎添翼。

2/2 机体能力

巴尔西昂改

HP 8400/ 8400
EN 250/250



机型	L
修理费	7000
空 S	陆 S
海 S	宇 S

[强化芯片]
S-适配器
生化传感器

最大载重量 0

2/2 驾驶员能力

安藤正树

等级	45	经验值	22336
气力	105	NEXT	164

特殊技能：格斗家 L5、先制攻击L6

精神点数：121/121

集中、闪避、幸运、热血、气合、必中

空 A 陆 A 海 B 宇 A

老牌原创人物。拥有第二强的 MAP 武器，但由于 EN 与火凤凰那招冲突，导致实用性下降。推荐装“EN+50”，让 MAP 可用两次。大招也只有一发，重点补给对象。

2/2 机体能力

塞巴斯塔

HP 5500/ 5500
EN 180/180



机型	M
修理费	5000
空 A	陆 A
海 B	宇 A

[强化芯片]
大型发电机
工口漫画

最大载重量 0

2/2 驾驶员能力

琉妮·佐尔达克

等级	45	经验值	22431
气力	105	NEXT	69

特殊技能：枪手 L4、援护 L2、强者

精神点数：123/123

超根性、闪避、努力、集中、热血、气合

空 A 陆 A 海 B 宇 A

综合实用性强于正树。有游戏最强的 MAP，大招残弹多，有援护。装“EN+50”和远程挂件武器，提升其持续战力。也是反击达人，重点补给对象。

2/2 机体能力

华斯奥尼

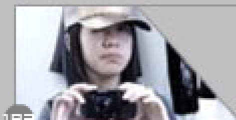
HP 5000/ 5000
EN 190/190



机型	M
修理费	4900
空 A	陆 A
海 B	宇 A

[强化芯片]
漫画
大型发电机

最大载重量 130







2/2	驾驶员能力
	莉奥娜·嘉修坦
等级 45	经验值 22066
气力 100	NEXT 434



特殊技能
念动力 L8 强者
一击脱离 援护 L2

精神点数 137/137
加速 直击
集中 热血
铁壁 见切

空 A 陆 A 海 B 宇 S

莉奥娜更适合射击武器为大招的机体，由于有“直击”，其驾驶机体推荐装“破甲”这个唯二的武器，对付某些BOSS有特效。

2/2	机体能力
	晓击霸MKII
HP	4400/4400
EN	160/160

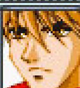
机型 M
修理费 4000
空 A 陆 A
海 A 宇 A

[强化芯片]
高速马达
复合装甲



最大载重量 140

2/2	驾驶员能力
	南部响介
等级 45	经验值 22489
气力 105	NEXT 11



特殊技能
强运 先制攻击L7
指挥官 L3

精神点数 123/123
加速 集中
突击 见切
热血 直击

空 A 陆 A 海 B 宇 A

0改0养成下，综合实力不强，主要是因为生存能力太低，无法发挥出“先制攻击”的作用。为了可以还击，需要配一个远程武器。缺少1P武器，推荐装“狮子王之刃”。单体大招一发，夫妻合体技还是不错的，呵呵…

2/2	机体能力
	古铁
HP	4200/4200
EN	120/120

机型 M
修理费 4400
空 A 陆 S
海 B 宇 A

[强化芯片]
钢之魂
生化传感器



最大载重量 130

2/2	驾驶员能力
	慕容琉
等级 45	经验值 22305
气力 100	NEXT 195



特殊技能
念动力 L8 底力 L3
援护 L2

精神点数 138/138
闪避 努力
热血 必中
集中 气迫

空 A 陆 A 海 B 宇 A

琉有“气迫”，乘R-GUN算是不错。装备“分身”效果后，可以放心她丢入敌阵反击。

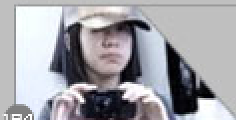
2/2	机体能力
	R-GUN
HP	3800/3800
EN	250/250

机型 M
修理费 4800
空 A 陆 A
海 B 宇 A

[强化芯片]
大型干扰器
超级推进器
高性能雷达



最大载重量 135





维蕾达·巴迪姆

2/2	驾驶员能力		
等级	45	经验值	22366
气力	100	NEXT	134

特殊技能： 强运、援护 L3、集中力、枪手 L4、格斗家 L4

精神点数： 146/146

精神： 侦察、集中、加速、狙击、热血、见切

地形适应： 空 A 陆 A 海 B 宇 A

维蕾达乘自身机体就不错，EN充足，且大招1~3P，可以充分发挥援护的作用。又有“集中力”，“热血”不断。

2/2	机体能力		
机体名	极殊兵MKII·S		
HP	7500/7500	EN	380/380
机型	M	修理费	4500
空	S	陆	S
海	A	宇	S

［强化芯片］ 辅助马达、Z·O·装甲、超大型发电机

最大载重量： 130

拉迪斯·F·布朗修坦

2/2	驾驶员能力		
等级	44	经验值	21725
气力	105	NEXT	275

特殊技能： 天才、一击脱离

精神点数： 115/115

精神： 集中、加速、见切、狙击、热血、直击

地形适应： 空 A 陆 A 海 A 宇 A

初期主要利用其P大招，加强后则使用H&A和高射程大招。由于有H&A、高射程大招，无援护（同样的还有基里亚姆&巴尔西昂改），是援攻的诱发者。

2/2	机体能力		
机体名	R-2POWERED		
HP	4700/4700	EN	200/200
机型	M	修理费	4700
空	A	陆	A
海	B	宇	A

［强化芯片］ 辅助马达

最大载重量： 140

拉托妮·速波达

2/2	驾驶员能力		
等级	44	经验值	21668
气力	105	NEXT	332

特殊技能： 天才、枪手 L6、援护 L3

精神点数： 116/116

精神： 侦察、集中、见切、突击、热血、再动

地形适应： 空 A 陆 A 海 A 宇 A

摘掉眼镜后长得还算挺可爱的…主力“再动”，如果冲得太前，要做好连续反击准备，远程挂件武器需要，有“分身”可以应付敌人。因为主要起辅助作用，可以带“补给/修理装置”。

2/2	机体能力		
机体名	晓击霸009		
HP	4000/4000	EN	200/200
机型	M	修理费	4500
空	A	陆	A
海	A	宇	A

［强化芯片］ SP营养剂、高性能雷达、高速马达

最大载重量： 160







2/2	驾驶员能力
布鲁克林·拉克菲尔德	等级 44 经验值 21639 气力 100 NEXT 361
特殊技能	念动力 L8 格斗家 L5
精神点数	141/141
精神	闪避 必中 努力 集中 热血 气合
地形适应	空 A 陆 A 海 B 宇 A

布利特与莉奥娜多数时间我还是让他们乘原先的机体，后期为了发挥战斗力才有针对性地交换了机体。由于有“气合”，乘一些超级系机体也是不错的。

2/2	机体能力
机体名	嘉利昂
HP	5200/ 5200
EN	170/170
机型	M
修理费	4800
地形适应	空 A 陆 A 海 A 宇 A
[强化芯片]	T-LINK传感器 高性能加速器 奥利哈尼姆合金
最大载重量	150

2/2	驾驶员能力
小林彩	等级 43 经验值 21486 气力 100 NEXT 14
特殊技能	念动力 L7 援护 L2 集中力
精神点数	130/130
精神	努力 信赖 集中 感应 热血 补给
地形适应	空 A 陆 A 海 B 宇 A

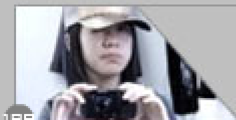
综合表现还是不错的。MAP 发挥的场合较少，但有可 P 及远程武器（援护）。带“集中力”，结合珍贵的精神“感应”和“补给”，很实用。

2/2	机体能力
机体名	R-3POWERED
HP	4500/ 4500
EN	140/140
机型	M
修理费	4600
地形适应	空 S 陆 B 海 C 宇 S
[强化芯片]	G·护墙 高速马达 多点传感器
最大载重量	135

2/2	驾驶员能力
冰川凉斗	等级 43 经验值 21157 气力 100 NEXT 343
特殊技能	念动力 L8 援护 L3 枪手 L6
精神点数	148/148
精神	集中 努力 侥幸 必中 热血 觉醒
地形适应	空 A 陆 A 海 B 宇 A

这位衰相仔中途换过不少机体，谁叫这作没有 MKIII 的剧情…战斗力一般，但有低 SP 消耗的“觉醒”，在利用援护方面作用巨大。

2/2	机体能力
机体名	野豚
HP	5100/ 5100
EN	150/150
机型	M
修理费	4500
地形适应	空 S 陆 A 海 A 宇 A
[强化芯片]	混杂型装甲 AB力场 特斯拉推进器S
最大载重量	170



 特别策划 BBS.A9VG.COM  CLASSICAL TEAM 机战OG 

2/2	驾驶员能力
艾尔扎姆·V·布朗修坦	
等级 43	经验值 21398
气力 100	NEXT 102
特殊技能	精神点数 137/137
指挥官 L3 天才 SP-UP L5 集中力 援护 L2	集中 加速 见切 友情 热血 直击
空 S 陆 A 海 A 宇 S	

能力强大，不过与管伽一样，真正的实力现在还未发挥出来。有“直击”，可以装特殊武器对付BOSS。“友情”的重点使用者。

2/2	机体能力
晓击霸·龙卷	机型 M
HP 3900/3900	修理费 4000
EN 160/160	空 S 陆 S 海 A 宇 S
	[强化芯片] 多点传感器 生化传感器
	最大载重量 145

2/2	驾驶员能力
水无濑大铁	
等级 43	经验值 21382
气力 105	NEXT 118
特殊技能	精神点数 117/117
指挥官 L4 援护 L3 老练	必中 铁壁 超根性 饶命 直击 热血
空 A 陆 A 海 A 宇 A	

有“气合”“热血”“应援”，战斗与辅助并存的战舰。P武器射程远，大招威力大，最终话能用上。

2/2	机体能力
黑金号	机型 LL
HP 12000/12000	修理费 15000
EN 220/220	空 A 陆 A 海 A 宇 A
	[强化芯片] 太阳能收集器
	最大载重量 10

2/2	驾驶员能力
莉菲娜·英菲尔德	
等级 42	经验值 20537
气力 100	NEXT 463
特殊技能	精神点数 136/136
指挥官 L4 援护 L3 SP-UP L4	根性 努力 信赖 祝福 激励 期待
空 A 陆 A 海 A 宇 A	

辅助型舰长。为了隐藏要素练级的话，“狙击”结合P武器常用。习得“期待”，作用提升。推荐装“补给/修理装置”

2/2	机体能力
飞龙改	机型 LL
HP 12000/12000	修理费 15000
EN 210/210	空 A 陆 B 海 A 宇 S
	[强化芯片]
	最大载重量 10

2/2	驾驶员能力		
拉达·拜罗班	等级 39	经验值 19030	
	气力 100	NEXT 470	
特殊技能	预知 SP回复 援护 L3	精神点数	142/142
空 A 陆 A 海 B 宇 A		集中 闪避 祝福 感应 期待 再动	

2/2	驾驶员能力		
拉塞尔·巴古曼	等级 38	经验值 18680	
	气力 100	NEXT 320	
特殊技能	底力 L4 援护 L3 SP-UP L3	精神点数	145/145
空 A 陆 A 海 B 宇 A		必中 铁壁 信赖 应援 友情 激励	

2/2	驾驶员能力		
嘉妮特·姗迪	等级 31	经验值 15141	
	气力 100	NEXT 359	
特殊技能	援护 L3 运气 L4 SP-UP L3	精神点数	150/150
空 A 陆 A 海 B 宇 A		祝福 应援 集中 信赖 激励	

以上几位就是纯辅助角色了。嘉妮特是前期"应援"主力，拉塞尔加入顶替其地位。而拉达有"SP回复"，作用主要体现在"感应""期待""再动"。推荐装"补给/修理装置"。

2/2	机体能力	
晓击霸008L		
HP 4200/4200		
EN 220/220		
机型	M	
修理费	5000	
空 S 陆 S	海 S 宇 S	
[强化芯片]	超级推进器 S-适配器	
最大载重量	140	

2/2	机体能力	
极殊兵MKII·M		
HP 5250/5250		
EN 150/150		
机型	M	
修理费	3500	
空 B 陆 A	海 A 宇 A	
[强化芯片]	生化传感器 双重传感器 复合装甲 生化传感器	
最大载重量	160	

ATX 路线的一些不同之处：

ATX 路线中，本人得到了真实系最强机体－晓击霸 008L，让琳驾驶；维蕾达则乘凯叔的极殊兵 MKII·M；布利特乘 R-GUN；凉斗多数时间板凳。







系统总述

作为 OG 系列的第一作，没有动画原作，系统更多体现了自主性。许多新系统都被一直延续下去，PP 甚至还运用到了版权作上。本作的系统可以算是 OG 系列的基石。

7/7	武器选择	蛇击霸MKII
装甲破坏弹		0　1~6　+70

行动破坏弹	1	攻击力	0
装甲破坏弹	1	射程	1~6
攻击破坏弹	1	命中	+70
修理装置	2	弹数	2
补给装置	2	必杀一击率	+0
		必要气力	---
必要载重量	40	消费EN	---
花费载重量	90/140	空A陆A海A宇A	

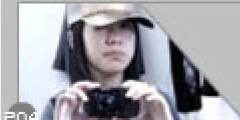
挂件、特殊武器的整备

很多本身已经很强的机体无法装挂件武器，体现了一些平衡性。可装备的攻击武器，威力虽然并不高，但 CT 率都不错。每个机体应该针对自身特点配置武器，类型（格斗或射击）与机师能力对应，尤其是都要有不错威力的可 P 武器、各个射程的武器。至于特殊武器，最有用的莫过于“装甲减少”、“EN 吸收”、“EN 减少”这几个，对 BOSS 专用，推荐给有援护、“直击”的机师装备。

PP 养成

SP 回复、集中力：格子够的话，推荐每个机师都习得，机战中我方最大的优势就是能使用精神了，减少 SP 消耗、提升精神续航能力至关重要。
SP UP：有“觉醒”“再动”“期待”“补给”的推荐习得。
援攻：有 1 格以上射程、EN 残弹充足大招的推荐习得。
枪手、H&A：大招不可 P、强力真实系人物推荐习得。
格斗家：强力超级系人物推荐习得。
老练：EN 消耗大、有援攻的推荐习得。
强者：强力人物、气力提升迅速的（如有“气迫”）推荐习得。
逆天：反击达人推荐习得，注意对手发动“先制攻击”的话，我方“逆天”效果也会触发。
先把技能学满了，接下来不是加射击就是格斗能力，对此所有 PP 系统都大同小异。（机战 Z 因为有“再攻击”，才需要加技量）

特殊技能修得	底力 +1	援护 +1
艾克塞琳 PP点数 219	先制攻击 +1	格斗家 +1
	枪手 +1	SP-UP +1
	指挥官 +1	SP回复
	集中力	一击脱离
	强者	老练
	逆天	
*一击脱离	必要点数	
*援护 L3		







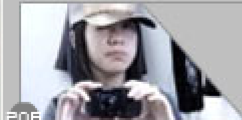
SRW SUPER ROBOT WARS

隐藏要素获取心得

OG 的隐藏要素不多，只要多注意两个主角的击坠数、几个人物的等级即可。
自选主角的击坠数还好控制；另一路线的主角(若是响介的话，回避低，无法实行达人反击)就比较麻烦，自加入时就要留意，总之偶是错过了…
两个舰长的等级，只要在截止前的几话多击破杂兵甚至 BOSS 就行了。
至于 SRX 路线的晓击霸 008L 和轰格殊三式，偶是一直没想通，英格拉姆的等级已练到 32，但两台机体都没有得到…
ATX 路线则是顺利将隐藏要素全部收齐了。
隐藏要素对攻略来说更多地还是起辅助作用，有了自然好，没有的话问题也不大。

零改零养成全熟练心得

追求极限回合的话，相当于与关卡及流程设计者打交道，与改造养成设计者讨价还价；零改零养成全熟练的话，则还需与人物机体初始能力设计者沟通。
金钱无用，因此靠“幸运”“祝福”吃饭的有可能被打入冷宫；相反，“努力”“应援”就显得格外重要。还可以发现，零改比可改时的人物平均等级要高。
正是由于零改零养成，各个人物机体是有明显强弱的，只能靠等级、挂件与道具进行额外的强化。
两台魔装机神与力王的 MAP，最强的几个武器 –SRX 的天上天下念动爆碎剑(我几乎没用过…)、响介夫妻的合体技、赛巴的宇宙超新星、古铁的打桩、轰格殊零式的斩舰刀、轰格殊一式的计都罗睺剑 – 暗剑杀，这些都是某些熟练度需要依靠的。
流程中令人头大的关卡：SRX 路线 19 话，一群量产机体打比安与小白，比 FC 第二次还要寒碜；共通 26 话，当前最强武器组合比熟练度要求的伤害超出没多少；ATX40 话，敌人血多但数量少，需要快速有效地分配气力。
游戏中的挂件武器都到得很及时，如“EN 减少”和“装甲减少”，在它们的帮助下，后期熟练度相对还算容易。
蹭经验。对敌人造成伤害但不击破的话，也是有经验的。因此在不影响回合的前提下，尽可能将敌人打到血残再击破(游戏前期较为常用)。会逃跑且无法击破的敌人，则先将其打到接近临界点，再造成重大伤害打跑他。
优化出击站位。可以将出击顺序事先记下来，然后根据这个顺序将角色安排在合适的位置。在某些关卡，这是必需的。
敌人的 AI。敌人会优先攻击 HP 剩余量少的人，因此可以刻意让合适的人减少 HP 来反击。
本作品的一些常识。CT 伤害 1.2 倍；“热血”精神状态下无法再触发 CT；BOSS 若有特殊武器无效，“直击”主动攻击可破，而“直击”援护攻击不可。



CONTENT



A9VG回顾志VOL.6



记得最早看到老游戏的表演视频，那已经是 01 年的事情了。

当时用 56K 的小猫享受 20K/S 的速度在网上看视频，觉得是件很幸福的事情。我想很多朋友最先看的应该就是那个《超级马里奥》以及《宇宙巡航机》的表演视频了。恐怕就连宫本茂也没想过马里奥可以这样来玩吧……

时过境迁，9 年过去，现在这种旧瓶装新酒的各种老游戏极限和表演玩法都已经不新鲜了，但是网上依然到处充斥着“作弊”“修改”之类的三无谩骂……

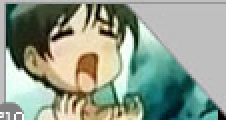
诚然，这些录像都并非是实战的作品，而是借用了模拟器的功能，可以即时的 S/L，以及减速等等。但是如果认为这样的录像就毫无价值甚至说可以轻松完成的话，那就要贻笑大方了。

一个看似简单的 5 分钟录像，其制作过程可以长达几个月，中间要不断取档数万次，它们的存在，也是纪录的一种，如果说完全没价值的话，那么吉尼斯世界纪录也可以扔进回收站了。

伴随着国内的视频网站的崛起，在前面的几年里，各种模拟器录像层出不穷，现在大家看起来甚至有些审美疲劳，但是这些录像能被 TAS 收录的却是非常的少。很多经典游戏的纪录甚至被国外的玩家所垄断。还好，国人的力量总是不会让我们失望，看着国内的游戏达人的录像一次次的刷新纪录，我也深为他们高兴。

让我们记住这些达人玩家的名字吧：西瓔，PC 菜鸟，zggzdydp，ECCO，永恒怪道，金属狂人以及这里没有被提到的所有有志于刷新 TAS 的玩家们。

最后，让我们一起欣赏一段来自 A9VG 的达人玩家 flirtation 的录像，同时也邀请更多的玩家加入原创团队之中，也许下一个纪录就由你来破！









CONTRA THE HARD CORPS

CHINESE STAFF

HONGHE LV
UNKNOWNGB
SUNKNIGHT
KIROS LEE

WELCOME TO PHANTEAM.126.COM



3 / 344 s

MD魂斗罗狼人速攻

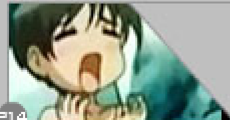


A9VG回顾志vol.4 · 精彩影音 · MD魂斗罗 · 视频：flirtation



幻想游戏大战

何为艺术！游戏何以为第九艺术？
感动！热血！优美！缺一不可。
有些人喜欢沉醉于游戏中感人的剧情，有些人喜欢忘情于游戏中优美的画面，也有人喜欢代入到游戏中热血的战斗。
如今，宫本茂已经成为了天才游戏制作人的代名词，他的名字就好像伯乐之于慧眼一般。然而，也许根本就没有宫本茂，又或者人人都是宫本茂。
网上不断能看到新的游戏创意等等，有的时候看起来是换汤不换药，有的时候看起来略显稚嫩。但是这些无不是无数玩家自己的心愿。
玩家是幸福的，分享也是幸福的。把自己的创意分享给所有的玩家，这是许多玩家的心愿，也是所有玩家所希望的。
这段视频被名为《幻想游戏大战》。其实是动画中的数段必杀。中间模仿了机战的界面。也许这说明不了什么，也许只能说明作者想表达自己所希望的一款热血游戏，就如同机战一般。但是她却表达了作者的心愿，愿游戏的世界，能够更加精彩，感动，热血，优美更进一步。

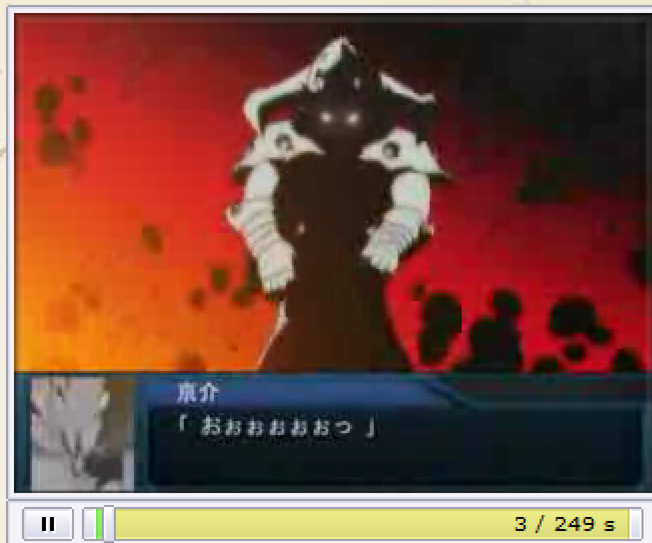












3 / 249 s

幻想游戏大战



A9VG回顾志vol.4 · 精彩影音 · 崛起吧！战士 · 歌：远藤正明

CONTENT



A9VG回顾志VOL.4





CAPCOM

游戏名称 ROCKMANX5
游戏发行 Capcom
游戏制作 Capcom
游戏类型 ACT
游戏人数 1人
游戏发售 2000年

游戏简介

说起RM系列最让人记忆深刻的无疑就是它的难度了，这也是很多人对RM系列敬而远之的一大原因，不过这也是RM最大的特色所在，在其正统系列8代完结之后，我们迎来了RMX系列的第5作，前作是X系列最为人所津津乐道的一部作品，至今依然不少玩家无法忘怀，X5很好的继承了前作的衣钵，并且在系统上的一些进化也为以后续作铺平了道路，大幅度降低的难度虽然为老玩家所诟病，但是也成功拉拢了一批新的玩家加入到RM系列之中，相信不少玩家都是从此作开始真正的接触洛克人的(其实我也是的 = =)





操作与系统解说 ロックマン エックス ROCKMAN X5



说明

1. 游戏攻略选择的难度为 NORMAL
2. 附加的 ZERO 通关录像为剪辑出来的，也为大家通关进行一个简单的示范，难度为 HARD

操作

□：普通攻击
X：跳跃／取消
O：冲刺／确定
△：X 为特殊武器攻击／ZERO 为 ZERO 炮攻击
L1/R1：X 更换特殊武器
R2：X 为装甲必杀攻击／ZERO 为灭闪光攻击
注：键位是可以自由更改的，默认键位我一直觉得不大合理 = =



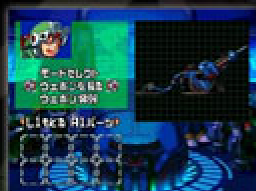
关于选人菜单



选择 X 和 ZERO 对剧情发展与两人的能力是有影响的，在初始选择菜单中如果选择的是 X，那么初始关使用的武力装甲是可以保存下来的，ZERO 的 ZERO 炮损坏，如果选择的是 ZERO，以后保留 ZERO 炮能力，X 的武力装甲损坏 ………… 另外剧情方面的话，初始关卡选择 ZERO 的话，剧情中的“炮打司令部”和“飞向宇宙”的任务是有可能成功的，如果选择的是 X，“炮打司令部”是绝对无法成功的，另外“飞向宇宙”那个剧情如果失败的话，ZERO 将无法回来的 = =，注意 ………… 另外，这里也是使用逆天秘笈的地方，慎用慎用 ………………



出击画面处按 L1 是整备菜单，这里可以选择不同的装甲和强化芯片，X 的 2 套装甲的 8 个部分是藏在 8 个关卡里面的，具体取得方法后面有说明，强化芯片是打败 LV7 以上的 BOSS 才能得到的，并且还要根据玩家选择 + 生命 /+ 能量来取得不同的，总共是有 16 个芯片，最多只能取得其中 8 个，具体方法和作用后文也会有详细说明。



出击画面处按 R2 是进入任务画面，这里可以观看当前任务情况（包括加农炮和宇宙飞船的各部件情况）左边 4 个 BOSS 打败后是可以得到加农炮的部件，右边的 4 个 BOSS 是宇宙飞船的 4 个部件，部件不全也可以发动发动剧情，取得部件也多剧情成功率越高（也就是我们的 ZERO 成功完成任务归来的）成功率越高，当然也不排除想迅速通关的人（貌似 TAS 的录像就是直接发动剧情，来快速通关的 = =）



游戏中 8 个 BOSS 过关之后是会出现让玩家选择“+ 生命、+ 能量”的选项，选择以后消费一个时间点后完成增加效果，另外这个增加的效果只是是加在这个耗费掉时间点的角色上，（例如选择 X 来过关，过关后开发完成生命 +2，那么这个增加效果就是加在 X 身上）所以 ZERO，X 大家要分配好，BOSS 等级要求为 LV4 以上才有选项，如果是 LV7 以上的 BOSS“+ 生命、+ 能量”还对应着强化芯片的开发，选项不同取得芯片也不一样，但是游戏中最多取得 8 个芯片。



X ZERO各形态能力介绍



普通形态的X，蓄力攻击力低，防御力低下，空中无DASH能力，能够使用特殊武器，但是特殊武器无法蓄力，可以使用4个强化芯片，绝对上级向形态



武力装甲，序章没有破坏即可使用，蓄力攻击力高，并且会在击中出残留能量持续攻击，受到伤害是普通X的一半，空中有DASH能力，并且连续按两次X键可以再空中进行短暂的漂浮，特殊武器可以蓄力，能够装备2个强化芯片，是用的最多的一种X装甲



盖亚装甲，集齐4个部件后获得，蓄力攻击速度特别快，但是威力极小，距离近，可以击破黑色的砖块，空中无DASH能力，并且移动速度慢于其他形态，受到伤害是普通X一半，DASH可以撞开黑色的砖块，无法使用特殊武器，无法装备强化芯片，R2键特殊攻击威力大，另外可以在针刺地形上移动，而且可以吸附在墙上，可以说除了用来取得一些道具外毫无实用价值





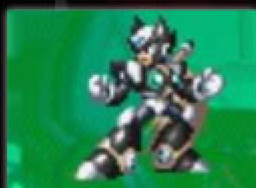
隼装甲，集齐 4 个部件后获得，蓄力攻击威力高，并且具备穿透一切障碍物的效果，空中不能 DASH，受到伤害是普通 X 的一半，空中无 DASH 能力，连续按两下 X 可以飞行，飞行是身上的保护罩具备攻击判定，并且可以穿透敌人（但是不能穿透敌人的飞行道具），可以装备 2 个强化芯片，能够使用特殊武器，但是不能蓄力，R2 键的全屏攻击非常霸道，属于非常好用的一种 X 形态



序章选人界面输入 2↑9↓听见音效后选择出现，隐藏装甲 X，具备武力装甲的一切特性，并且 R2 追加威力巨大的无限必杀攻击，可以装备 2 个强化芯片，是破坏游戏平衡性的存在。



普通形态的 ZERO，攻击力很高，防御力低下受到伤害跟普通 X 一样，空中有 DASH 能力，可以装备 4 个强化芯片。



序章选人界面输入 2↓9↑听见音效后选择出现，隐藏形态 ZERO，具备普通 ZERO 的一切能力，并且已经具有装备伤害 1/2 芯片，能量消耗 1/2 芯片效果，Z SABER 已经具有消去子弹，攻击 SIGMA 病毒能力，还可以装备 4 个强化芯片，属于游戏逆天的存在，慎用慎用



全强化芯片取得及作用

通用芯片

芯片	作用	取得
スピードムーブ (Speed Move)	一般移动的速度提高1.5倍	飞马关选择能量+
ハイジャンプ (High Jump)	跳跃高度提高1.5倍	飞马关选择生命+
ハイパーダッシュ (Hyper Dash)	冲刺速度提高1.5倍	熊关选择能量+
エナジーセーバー (Energy Saver)	特殊武器能源消费量减少1/2	鲸鱼关选择能量+
スーパーリカバー (Super Recover)	普通射击攻击力+1☆，X，ZERO都通用	鲸鱼关选择生命+
バスタープラス (Buster Plus)	补血道具效果提升	鲸鱼关选择生命+
スピードショット (Speed Shot)	使一般射击的子弹速度提升	火龙关选择生命+
ショックアブソーバー (Shock ABS)	使受到的损伤为原来的1/2，同时减少因受伤而产生的硬直时间。与任何装备盔甲的X和黑色ZERO是无法叠加	熊关选择能量+
病毒防护罩	病毒的效果减半	蝙蝠关选择生命+
病毒暴击	可以攻击病毒	熊关选择能量+



全强化芯片取得及作用

X 专用芯片

芯片	作用	取得
ラピッド5 (Rapid 5)	一般X死光由原来的3连射便成5连射	萤火虫关选择能量+
アルティメットバスター (Ultimate Buster)	无需充电就能发射充电死光	红玫瑰关选择生命+
ハイパーチャージ (Hyper Charge)	充电时间减少1/2	电乌贼关选择生命+

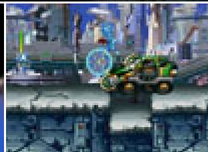
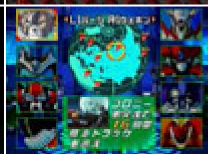
ZERO 专用芯片

芯片	作用	取得
セイバープラス (Saber Plus)	Zero Saber的攻击力上升	红玫瑰关选择能量+
セイバーエクステンド (Saber Extend)	Zero Saber的攻击范围增大	电乌贼关选择能量+
ショットレイザー (Shot Eraser)	使Zero Saber可以砍掉敌人的能源弹	萤火虫关选择能量+



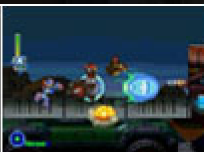
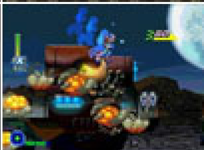
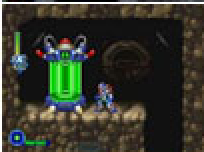


攻略 · 序章

X 攻略		序章当然是用来练手的，各种机关设置也是明显是让玩家适应操作的，那种车辆敌人血很厚，可以选择无视掉比较好，落石那个地方速度快点是完全可以在他落下之前跳过去的，最后的上攀过程也是对玩家墙上功夫的一个小小的考验。
BOSS 战		boss 是 SIGMA 的头而已，纸老虎一个，大部分攻击都可以蹲下躲过（话说这代还首次引入下蹲概念），黄色球的攻击也可以借助墙壁躲过，总之很轻松搞定。
过关后		序章过后，就进入 RM 的传统设定，BOSS8 选 1，L1 是更换装甲和强化芯片的位置，R2 是看当前的任务完成情况，当前的任务是收集加隆跑的 4 个组件，都在左边 4 个 BOSS 身上，选择关卡之后可以选择用 ZERO 还是 X 来进行关卡



攻略 · 狗熊关

X 攻略		难度适中的关卡，火车的小跑和导弹攻击挺烦人，X 的 MAX BUSTER 攻击无法一击消灭，火车头处必须蹲下来用 MAX 攻击才能打到，那段脱离火车阶段，如果速度快的话是可以取到前头的 E 罐的。不过注意中间的刺机关，那个碰到可是直接 OVER 的。
BOSS 战		克制招数 X：スパイクローゴ／ZERO：双幻 X BOSS 会根据血量的不同来变换攻击招数，前期的小碎片攻击，只要下蹲即可躲过，半血时候 BOSS 会潜入地下来对玩家进行偷袭，算好提前量也不难，最后 4 分之 1 血的时候，会使用必杀攻击，这个只需攀墙到最高点即可躲过。总之是个很容易的 BOSS。
特殊道具		E 罐（每次取得 HP 回复道具可以储存在部分在 E 罐）
		隼装甲腿部分，从那个口子上来关键是要学会使用墙上按注冲刺键（默认是 O），来进行大跳转向才行，当然也可以过关后使用 ZERO 的二段跳来取得）
		这个心道具需要使用隼装甲，在中间那部分火车地方往上飞即可看到





攻略 · 鲸鱼关

<table>
<tr><td rowspan="3">X 攻略</td><td></td><td colspan="3">本关开始一直会有一台潜水艇机器跟着玩家，玩家的攻击最多能够破坏掉上下的小炮，不能完全破坏机器 ，注意他的光束攻击。</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">第二段是攻击该机器的尾部＝ ＝，控制好攻击顺序是可以让他的四门小炮一直处于瘫痪状态的。最后可以利用前关卡取得的特殊技的蓄力攻击来很好的保护自身。</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">最后阶段是玩家上攀阶段，注意别被中间的石头给压死就可以了，四门小炮站在最边上蹲下攻击是可以一次消灭掉 3 部的，最后攻击核心的地方利用好特殊武器的蓄力就毫无难度了，这里算是个不大不小的技巧，如果用 X BUSTER 轰的话..........</td></tr>
<tr><td>BOSS 战</td><td></td><td colspan="3">克制招数 X：クレッセントショット /ZERO：三日月斩
BOSS 只要利用特殊武器“クレッセントショット”攻击他就毫无还手之力了，4 分之 1 血之后，BOSS 会游到屏幕左端，这儿时候他会吐冰块将玩家顶到针刺地形上，这个可是一击 OVER 的＝ ＝，速杀之...遏制其攻击形式即可。</td></tr>
<tr><td>特殊道具</td><td></td><td>使用特殊武器ジェルシェイバー蓄力攻击即可打破机关</td><td></td><td>这个需要在获得装甲的地方使用隼装甲往上飞即可，最深处就是心道具</td></tr>
</table>





攻略 · EXTRA 关卡 1



X 攻略



游戏进行两关后泰勒姆就会乱入，其实没啥实力的BOSS，硬拼都可以过，不管是投掷攻击，还是光束剑攻击都很好闪避，还要浪费一个时间点 = =

攻略 · 电乌贼关

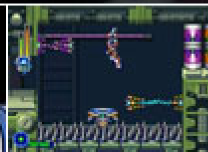
很有特色的关卡，前面的飞车部分我个人很喜欢，相比较前面的 X4 飞车关卡难度是大幅度降低了，不过增加了一个很怨念的东西，就是要不断的取得关卡中的小光球，这样最后才能有足够数量的光球击破机关，机关里面就是隼装甲的头部，具体方法我不大好说，这里贴个视频大家慢慢看吧



  3 / 37 s

攻略 · 电鸟贼关

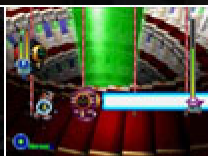
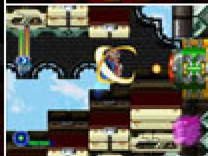
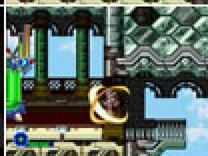
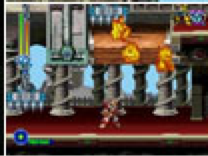


X 攻略		关卡中那种吐电球的小兵血很厚，另外那种2个的电流开关是需要将两个开关都合上才行的，开关合上一段时间会自动弹开，所以注意好时间差，另外有时候地形的确很烦人。。。
BOSS 战		克制招数 X：ジェルシェイバー/ZERO：飞水翔 BOSS 技能"ジェルシェイバー"对它有特效，不过这 BOSS 无赖的很，虽然 RM 系列碰到敌兵是会损血的，但是也是第一次见到 BOSS 把"碰你"作为主要进攻手段的，他冲过来撞你速度很快，很无语的说，大招其实只要蹲下就可以躲过，快点送他上西天吧，这玩意儿太烦人了。
特殊道具		参考了视频即可明白方法
		这个心道具有点烦人，需要用盖亚装甲来到BOSS门口最有一个机关处，进右边的电子门即可看到心道具的地方，不过要用盖亚装甲打到这里会让你很心烦



攻略・萤火虫关

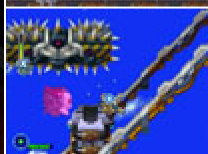
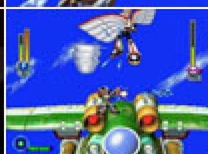
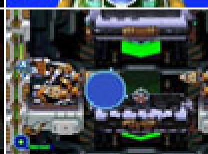
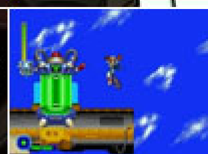


X 攻略		这关出现一种头像样敌兵，是 SIGMA 病毒，不装备相应的强化芯片是无法击破他的，被碰到不会损血，只影响右下角感染度，感染度 DANGER 后如果再次感染就会使猎人等级下降一级（不过 X5 里面评价好像很浮云）所以无需跟他纠缠，这关中的针刺机关较多，最后的中 BOSS 战，最下排的两边是肯定可以躲得，看见激光要发射也不用太急。		
		那种吐球的玩意儿用特殊武器クレッセントショット便可以击破，有一处还影响到了装甲的取得，总体来说这一段没啥难度		
BOSS 战		克制招数 X：トライサンダー/ZERO：电刃 BOSS 技能“トライサンダー”对它有特效，非常简单的 boss，站在如图位置攻击他，他就傻了眼了，他的招数也较好躲，无疑就是半血之后 BOSS 的速度变快了不少，没啥威胁		
特殊道具		装甲只要用特殊武器吧某个吐球玩意儿击破背后即是		心道具在关卡开始出往下飞即可看到
		用特殊武器“グランドファイア”烧掉木头即可，作用是把每关开始的生命数 2 变成 4╮(╯_╰)╭很浮云的东西		4 关之后出现剧情，如果看到这个画面的话，那就是失败了，o(╯□╰)o



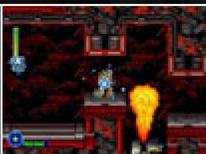
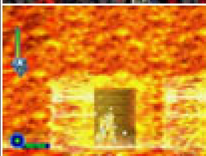
攻略 · 飞马关

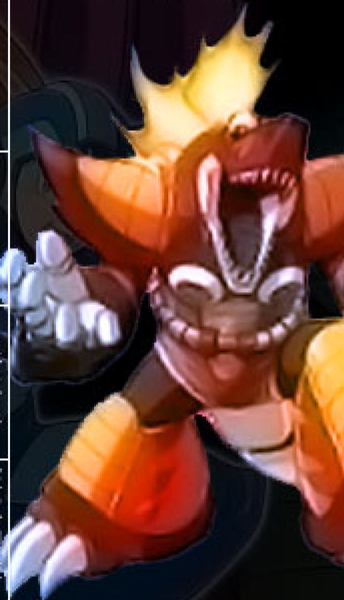


X 攻略		这一关前期会有定时炸弹，限定时间内无法击破的话，会全屏攻击，伤害较高。所以有时候宁愿损血也要第一时间击破，而且很多炸弹的位置很刁钻，当然实在是躲不过去了，也可以故意撞敌人一下来利用无敌时间躲也行		
		之后会遇到电梯，不要冲的过猛，那种破烂的楼板还是要电梯才能要破，之后上升的地方，只要站在最边缘处就没啥问题，最后的电梯小心头顶上的针刺地形即可		
BOSS 战		这 BOSS 最为头疼的就是容易把玩家撞出去即死，他的所有攻击都带一定得吹飞效果，之前的来回冲撞其实可以利用武力盔甲的空中滞空来回避，半血之后 BOSS 会冲屏幕四面冲撞攻击，有时候即使不好躲也不要跑到边缘去，BOSS 扔旋风那个招数正下方是最大的死点，用"トライサンダー"攻击即可，反复几次 BOSS 就挂了....		
特殊道具		W 罐(作用是每次接到能量恢复道具可以储存部分在 W 罐里)，在第一处电梯出快速掉下即可，不过注意别让头顶上的电梯压死哦		
		这个心道具错过比接到要困难的多吧 = =......		这个在坐电梯斜上上升的地方，用隼装甲往最上面飞即可看到了。



攻略·火龙关

<table>
<tr><td rowspan="3">X 攻略</td><td></td><td colspan="3">那个前面有很多喷火机关，看见他们眼睛闪了差不多就是要喷火了，看见了还是早定闪开比较好，被烧一下不是开玩笑的 = =</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">后面的喷射火焰的间歇挺长，完全够玩家找到躲避位置，那种有黑色阴影的都可以躲避的，另外那种墙壁也是要岩浆才能冲开的。</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">之后有两条路选择，可以无视掉机器人，直接走上路，上路跳跃关卡部分较多，后面一直跟着小 BOSS 挺烦人，推荐玩家做机器人走岩浆部分，机器的人攻击力很高，血很厚，足够顶到岩浆尽头，岩浆尽头处有两条路可选择，直接往上面走，就见 BOSS 了，继续往前走可以收获盖亚装甲的一部分，不过对 ↑ + 跳准确跳出机器人有要求，毕竟失误了就挂了</td></tr>
<tr><td>BOSS 战</td><td></td><td colspan="3">克制招数：X：ウイングスパイラル /ZERO：疾风
这 BOSS 的弱点是ウイングスパイラル，但是 BOSS 战主要难度就来自于武器的使用了，ウイングスパイラル的攻击范围很小，只能攻击斜上方向，所以这里推荐玩家蓄力攻击，此特殊武器蓄力攻击之后的范围明显要改观很多，伤血量也很大，这样 BOSS 难度降低了不少了</td></tr>
<tr><td>特殊道具</td><td></td><td>这心道具就在喷射岩浆的尽头处，接到了以后快速返回吧别被喷死了 = 皿 =</td><td></td><td>这个装甲部分需要岩浆在岩浆尽头处，就是要玩家控制好从机器人中出来的时机，把握好时间差是关键。</td></tr>
</table>

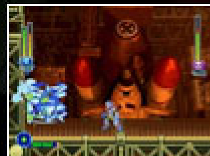




攻略 ·EXTRA 关卡 2



X 攻略



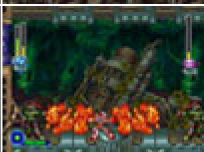
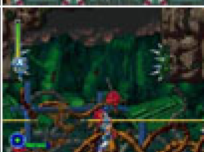
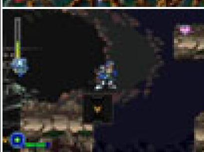
6 关之后泰勒姆再次乱入，这次他多了一个半屏幕攻击的招数，站好位置其实很好躲，BOSS 的弱点是ウイングスパイラル，用蓄力攻击，掌握好提前量可以把 BOSS 打的毫无还手之力









X 攻略		这一关的流程在 8 个关卡里面算比较短的，无疑也就是有很多包含很多恶趣味的机关而已，针刺地形较多，所以摔死，刺死是常有的事情
		有时候这种敌人的出现位置真是挺阴险的，不过仔细看是可以看到一点预兆的 = =
BOSS 战		克制招数 X：グランドファイア /ZERO：断地炎 这 BOSS 的弱点是" グランドファイア "BOSS 比较喜欢跳来跳去的，不过威胁不大，4 分之一血之后的分身，也可以用武器" グランドファイア " 蓄力来打（还是打两边的果然克制），这样 BOSS 就泪目了，别被 BOSS 绑住否则掉血很多的。
特殊道具		在这里用隼装甲往上飞即可
		这里在关卡第一处往上爬升的地方，用盖亚装甲打破右下角的砖块，然后在尽头即可看到，箱子也需要用盖亚装甲撞到这样个位置才行



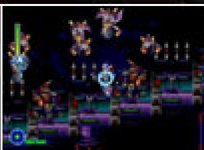
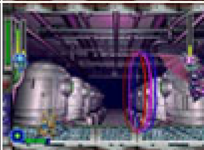






ロックマン エックス ROCKMAN X5

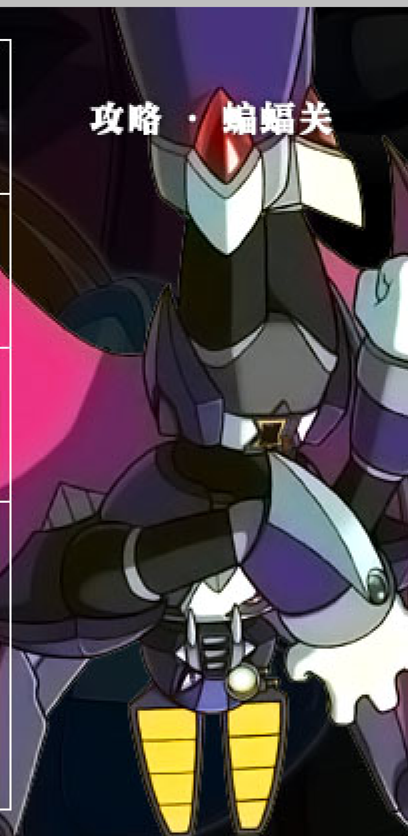
攻略 · 蝙蝠关

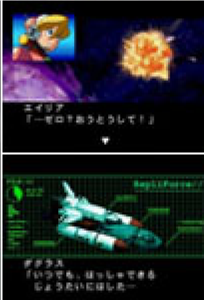
<table>
<tr><td rowspan="2">X 攻略</td><td></td><td>这一关挺有意思，背景会一直变化，并且隔一段时间就会出现小兵另外还会掉落很多针刺，针刺从空中落下来的时候没有即死判定，不过落在了地面上以后就成了即死地形了，所以有的时候要计算好落脚点和落脚时机，针刺如果落在了飞行平台上就尴尬了，另外飞行平台一定要跟紧，消失了可是没有 RETRY 的机会的</td></tr>
<tr><td></td><td>之后的场景的箭头是调整场景的上下顺序的，有一个心形道具非要这样才能取得，另外有很多 SIGMA 病毒，碰到太多了是会扣评价的(当然评价很浮云 ~)</td></tr>
<tr><td>BOSS 战</td><td></td><td>克制招数 X：ウイルレ－ザ－/ZERO：X 闪光
这个 BOSS 应该算了 8 个里面最简单的了，这 BOSS 的攻击欲望很成问题，比较喜欢来回左右飞，弱点武器“ウイルレ－ザ－”攻击数量较少，不过也无所谓，虽然他的几个招数较难躲，不过在他把玩家弄死前，够他死无数次了</td></tr>
</table>





攻略 · 蝙蝠关



特殊道具		W 罐，这个如果正常跳的话，需要在飞行平台上起跳才能够到的
		心道具，这个需要在这个房间颠倒一下上下顺序才行，另外针刺地形其实可以让小兵故意撞你下 ....
		这个装甲取得需要控制特殊武器“ウイルレーザー”，控制起来需要一定得耐心，不过很有可能能量用光了，还没把门弄开，不过还好上面不是有两个刺么＝＝!!!
过关后		8 关过后就是剧情了，如果出现上面两副画面的话那么 ZERO 就是成功完成任务了(看来运气不错)



攻略	本关开始出现了一种 ZERO 影子 SIGMA 病毒，碰下这种病毒的话感染度会直接上升到 DANGEROUS，不过本关最大的难点恐怕就是关卡中的激光陷阱了，当然如果使用“定时”来过的话，除了中途要注意补充下能量外，就无其他难度了，当然直接硬闯也并非不行，你必须对线路相当熟悉，不过这里我就不自虐了。	NO-DATA-1
BOSS 战	这个“史莱姆”状的 BOSS 相当恶心，攻击有效部位出现时机很短，而且之前要躲过大量的攻击才行，如果在地图中间完全凭反映躲的话相当有难度，不过还好有个死角如图，在这里吸墙即可躲过(不过对玩家的 X 键连打有一定的要求，BOSS 半血之后，会多出一招过来压你的招数，不过并无太大威胁。	
攻略	这关强烈推荐使用“集装甲”，本关中很多跳跃，上攀关卡，使用集装甲的飞行 + 穿透能力会变得简单很多	NO-DATA-2
	大量的上攀部分，利用好集装甲的飞行能力会变的简单很多，最后 BOSS 战门口还有个大血补充。	
BOSS 战	这个 BOSS 攻击方式较多，召唤的小球攻击，绿色的可以使用集装甲的防护罩来回避，蓝色的可以无视，红色的那个也可以利用集装甲绕圈回避，另外 BOSS 把你夹在中间的时候，在 BOSS 血槽没到 4 分之 1 时千万不要攻击中间的小火苗，如果提前把他中间的那团小火苗给打爆了，BOSS 就会一直把你夹在中间，这样你就没法回避了，另外夹在中间的时候，会随机从左右两边墙上出针刺，需要注意，利用好集装甲的飞翔穿透，就会简单不少的。	

攻略 ·NO-DATA-3



本关依然推荐隼装甲，像这种针刺多，跳跃多的关卡用隼装甲是最合适不过了的 为暴走状态的 ZERO，如果不用合适的方法，绝对会让你感到绝望，不过这里有个很简单的技巧，对付这个 BOSS 相当有效的，看视频即可明白



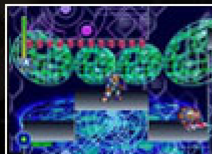








攻略 · 最终战

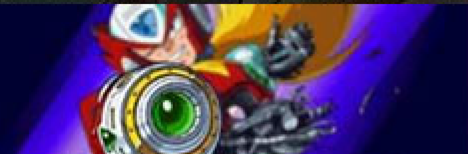
	本关个人选择隼装甲纯粹是出于个人喜好问题，关卡中很多地方用直接飞过去比较省事，再说隼装甲的穿透能力对于 BOSS 战还是很有帮助的。
	最后 8 连 BOSS 战是老传统了，打法前文中都有提到，不过这里所有的 BOSS 都是 LV96 的，血量很多，所以难度是有一定的提升了，不过即使死掉也可以继承当前进度来继续，所以多试几次肯定可以成功
	第二段地方用隼装甲飞行过去很方便，需要注意的就是最后那个消失的方块的地方中间需要停一次脚，一口气是无法飞过这么远的距离的

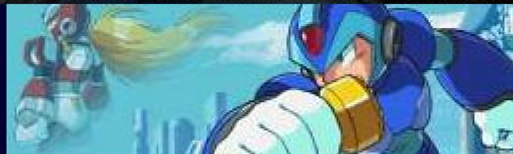


■右侧为最终 boss 战视频攻略

最终 BOSS 两个形态都不好打，个人觉得用 ZERO 来打相对于 X 要轻松的多，BOSS 招数繁多，躲避方法参考视频会明白的快很多







最后 ZERO 牺牲了，X5 的结局相当惨烈，X 从此拿起了 ZERO 的光剑 ....（我们都已经知道 X6 里面 ZERO 会复活的 ）

CONTENT



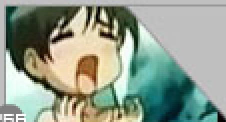
A9VG回顾志VOL.6

悪魔城ドラキュラ

夢回惡魔城

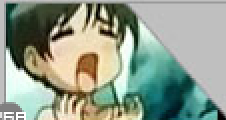


月光，只是轻抚在肌肤之上，似乎轻易就夺取了皮肤本身的血色，变得和周围的景象一样的惨白。我慢慢支撑起伤痕累累的身体，不知何时已置身于这地狱之中。尸体！到处都是尸体，从我的身边，一直到远处的城堡，此刻可以踩踏着尸体而完全不触及土壤一直走到那个城堡中去。我缕好头发，循着一股刺鼻的焦臭味望去---一位老者似乎正在清理战场。跛腿的老者正背负着尸体，一次次的把整个的或是残缺的尸体投入到火坑之中。恶臭便从这火坑中传来。老者回身时发现了已经站立起来的我，似乎颇感意外。





“真是难以想象，居然还有活着的人。”
“我还以为已经到了地狱……”
“通向地狱的方向，是没有路的。”
“但是，这却是唯一的路。”我指着远处的城堡说。
“是嘛，踏上这条路，可是需要很大的代价的。”老者咯咯的笑了起来。
“代价？是什么……”
“死！！！！！”
老者伏在地上，破旧的衣衫里，像粘虫一般蠕动着，他爆睁着眼睛，身上的肌肉迅速膨胀，瞬间变化为一头三首的怪物扑了过来，我反应不及，血盆大口已至面前……
“哇呜……”
伴随着一声惨叫，我睁开双眼，怪物已经被一把小剑刺穿了头颅，一个紫色的身影闪过，高跟的马靴已经将怪物踩在脚下。
“如果想继续前行的话，只在意志上做好了准备还是不够的喔！”回过头来的，是一位风姿别样的长发年轻女性，背上雪白的肌肤裸露在外。
“你叫什么名字？隶属哪里的军队啊？”
“我也不知道……”我只能如实回答。
“挺酷的嘛……不过要是没有其他事情，还是离开这里吧，我会把这里夷平的！”
“那么这里是？”
“德库拉城。”
“德库拉城？！”
“如果喜欢的话，也可以叫做恶魔城……”
恶魔城！！！
所有的游戏爱好者都不能忽视的名字，踏进城的同时，已经没有了回头的路……



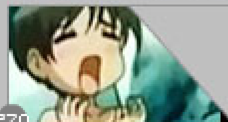
布朗城堡

恶魔城的原型，就是位于罗马尼亚中西部的布朗城堡。这座城堡真实的存在，并且和吸血鬼紧紧的联系在了一起。

2006年5月，罗马尼亚政府正式将布朗城堡归还原王室成员。居住在美国的多米尼克?哈布斯堡王子成为该城堡的新主人。好景不长，没过多久，本欲将布朗城堡继续作为博物馆开放的多米尼克便无力承担城堡的高额维护费用。于是将城堡挂牌出售。享有优先回收权的罗马尼亚政府也对5900万欧元的要价感到为难，甚至认为将城堡归还时存在程序上的错误。要知道，罗马尼亚全国的旅游收入有接近一半是靠吸血鬼文化来维持的。

于是，网友们也议论纷纷，其中最能表现出恶魔城粉丝们期望的一条便是要求K社买下布朗城堡来发展恶魔城资源。当然，这也只能是众多玩家的热切期盼而已。

真实的布朗城堡并非是像游戏中的恶魔城那样阴森恐怖。城堡周围绿树成荫，红色的砖顶也是新近粉刷的。城堡本身没有正门，是因为弗拉德害怕遭到暗杀，而现在的正门是在城堡开放后才加上的。

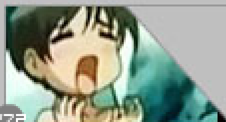


红色的城堡远观就像一个普通的小洋房，她在1382年建成以后，就逐渐成了集军事、海关、当地行政管理、司法于一身的政治中心。城堡的4个角楼有走廊连接，走廊外墙上有射击孔，角楼上也装有活动地板并且储存有火药，可谓固若金汤。

而游戏中的恶魔城则要大的多。

K社游戏中的恶魔城由混沌生成，一般包括进城后的凯旋通道，礼拜堂，死神出没的钟塔，地下水脉，觐见之厅，斗技场，图书库，地下墓地以及恶魔城最上部等部分组成，一部分游戏中甚至有双城的设定。但是最让玩家津津乐道的却是出城和开图……这似乎已经成了官方设定一般。

现在的恶魔城游戏基本上都有了地图收集系统，全面100%开图是大部分恶魔城玩家的追求，更有些玩家通过出城开图使地图达到100%以上的收集率，可谓真正做到了“恶魔城是我家”。

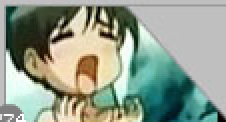






吸血鬼

上帝以自己的形象为原型创造了人类。
这恰恰是个本末倒置的说法。人类以自己尊重的人的形象来创造了神，以恶贯满盈的人的形象创造了恶魔。
第一个吸血鬼一般被认为是杀死了自己兄弟的该隐。而吸血鬼的形象也被刻在了三个著名的人物身上，一个是给三百个男孩放了血的德·莱斯男爵，一个是虐杀了300多位少女的巴托里伯爵夫人，最后一个便是德库拉伯爵的原型——发明了爆菊的木桩刑的弗拉德三世。
吸血鬼的特性一般是：没有影子，长着犬牙，能够变身为蝙蝠，害怕阳光，十字架和大蒜。而偏偏有这么一个吸血鬼侵入了神的领域，对这些全免疫，这就是德库拉伯爵。
德库拉伯爵这个形象并非K社的原创，而且在K社的游戏中，德库拉是个矛盾的角色。他先是对夺走爱妻生命的上天怀恨，而后又因为教会烧死了爱妻而发誓要向人类复仇。而正是因为他的胡来，使得里昂贝尔蒙多也不得不在：为救爱妻就必须杀死吸血鬼和为了杀死吸血鬼就必须先杀死爱妻中间做个选择，而最后，这也成就了恶魔城的主线剧情，贝尔蒙多的后人不得不背负猎杀吸血鬼的任务。而更让德库拉没想到的是，就连自己的儿子，也加入了讨伐自己的阵营，这大概也算是这种矛盾的设定中的一种吧。



銀之吸血鬼貴公子



阿鲁卡多成为国内恶魔城粉丝里人气最高的角色并不是偶然。帅气的外表，沉稳的性格，再加上置鲇龙太郎的献声，可谓完美的演绎。

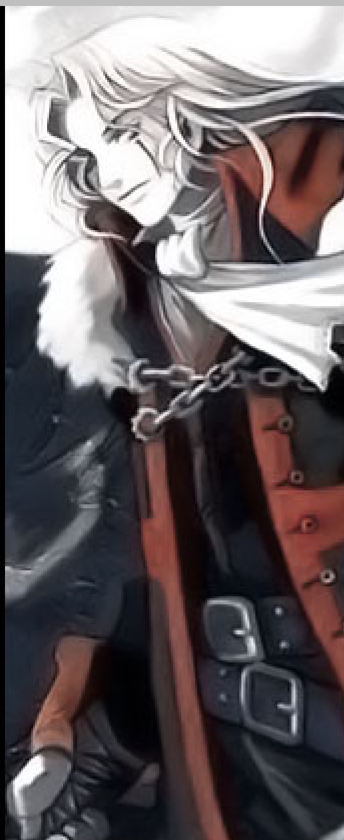
一方面，他深爱着自己的父亲，另一方面他又尊崇母亲临终前的教诲而不得不和自己的父亲兵戎相见。

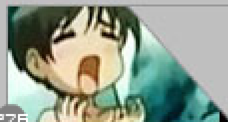
更让玩家矛盾的是，游戏中关于冰冷的贵公子的爱情问题。一方面很多玩家尊重他和索尼娅的那段凄美的爱情 —— 再见了，我最爱的美丽的吸血鬼猎人。另一方面，大部分玩家还是希望为玛利亚正名。

但是，和玛利亚的爱情却必须是以更无奈的结局收场。如果说和索尼娅的爱情让神圣的贝尔蒙多家族蒙羞，吸血鬼猎人家族的人身体里怎么能流着吸血鬼的血液，那么和玛利亚的爱情却要少爷亲自承受无奈。自己随着时间的推移并没有什么变化，而所爱的人却要一点点变老甚至死去，这无疑成了最痛苦的浪漫。

有趣的是，在很多吸血鬼猎人的设定中却有吸血鬼和吸血鬼猎人同种的设定。出生的婴儿在落地的瞬间可以选择光明或者黑暗，选择了光明的孩子便成了吸血鬼猎人，选择了黑暗的孩子便成了吸血鬼。如是此说，那么笔者倒是支持那段漆黑前奏曲里的爱情。

在时间的推移中即将进入到 2010 年，再过几年，苍真小朋友就要出生了(笑)。抬起头，漆黑的夜空中，月色掩映下的高山之上绘出一个淡淡的身影，能看清的，唯有那飘逸的银发。





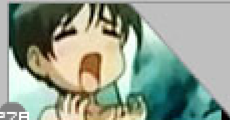
Clock work 吉他演奏

老外的技术宅从来都很有看头，相比国内的游戏爱好者来说，擅长音乐可以说是众多外国游戏爱好者的共同的特长。

下载一段 MID，然后将游戏音乐重新演奏一番，自娱自乐其中，不失为一种生活的绝妙消遣。

这段音乐，熟悉恶魔城的朋友都不会陌生。她第一次出现是在《恶魔城传说》的钟塔，在那里，拉尔夫遇到了格兰特。而名为《Clock work》的这段音乐，也在恶魔城系列的后面一些作品中出现过，给人印象深刻的当属《月轮》的钟塔。可惜的是，经常盘踞在钟塔的死神，这两次都没出现在钟塔，但是音乐中表达出来的紧张感却没有丝毫的减弱。

放松一下，飞跃于钟塔的齿轮之间，让我们在紧张的气氛中欣赏这段轻松的演奏吧。















3 / 277 s

钟塔吉他演奏



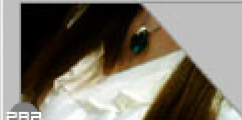
A9VG回顾志vol.4 · 精彩影音 · 恶魔城吉他演奏 · **Clock work**

PlayStation®2

一代神机

游戏机地栏目是a9怀旧特辑的新栏目，第一次办肯定会有很多不足之处，还请各位会员提出宝贵的意见。顾名思义，本栏目以讨论游戏机为主，因为是怀旧专辑，当然也是以过去的机种为主。作为还在和现在的三大主流机种一同存在于市场的ps2来说，似乎并不算老迈，但大家都知道距离ps2发售的2000年，已经过去了近10个年头了，而现如今还活跃在主机市场上，真的是一道不容易的风景线。因此如果称之为“神机”，应该也不算过分。毕竟很少有一台家用机可以如此风光，并且使得游戏界出现了一个新名词“逆移植”，也就是从新主机上把游戏移植到旧主机之上。这种现象也可以说在过去的游戏机岁月中是不太会看到过的，而从事这种逆向移植的厂商也并非都是无名之辈，诸如光荣，科纳米等厂商都是一些大厂，而他们也并不是傻瓜，如果真的知道主机行将就木，也不会花费时间处理“逆移植”这种事情。说白了就是因为有钱赚，才会出，否则在如今这个游戏界都已经很现实的状况下，定不会出现所谓的“逆移植”现象的。另外众看官，请允许我把konami说成是科纳米，虽然官方说法是似乎叫做“柯乐美”，但是我依旧习惯于旧称，一来顺口，二来习惯。虽然可乐可能真的很美，或者说“渴了没”这样的yy称呼可以层出不穷，但是叫顺了我还是喜欢以前第一次从偷版卡上看到的科纳米。扯了这么多闲话，大家肯定会觉得有些偏题了，不要紧，咱们接着聊正题。





Ps2的神处，我想有很多，要不然也不会有这么多人说其是神机。能够在13亿人口的中国被广大玩家尊称为神机，我想sony是应该感到开心的。至少也应该为当年开启了大陆行货ps2而感到欣慰，虽然在我国玩偷碟是一种大势所趋，但是却也不得不为sony尽力开拓大陆市场所做的努力而记上一功。其实作为当年一举击垮sega，使得sega放弃做硬件转而专做软件的就是ps2.，虽然作为广大sega的支持者，包括我，都不愿意看到sega就此暗淡了，但是dc再怎么好，ps2也已经证明了一切，这是不容置疑的。有句话叫做，历史是不会改变的，放在那里的事实总还是有其道理在的。



SEGA

Ps2强大的模拟功能，造就了一批怀旧玩家可以在ps2上重温过去md，sfc等主机上的游戏，玩家所要做的就是把光盘放进ps2主机中去。当我们在电视机上回味过去16位机时代的游戏时，是不是多了一份感慨，原来科技真的可以以人为本。虽然ps2上的模拟器都是非官方的版本，但是就其成熟度和稳定度来说，都已经达到了令人满意的地步。至少实测下来用md通过《梦幻之星4》和《光明力量2》，其流畅程度并不亚于pc模拟器。以至于我们可以再次和自己的朋友亲人，兄弟姐妹一同回味过去md或是sfc上的动作游戏。记得和一个朋友再度体验md魂斗罗的时候，那种怀旧度与感慨是很难用语言来形容的。据说还可以在ps2上模拟dc，当然我没有买游戏盘，在这里并不能很肯定地作出论断。就sfc和md模拟器的成熟度而言，可以看出同人们当时对ps2是情有独钟的，虽然日后wii等主机上也出现了完善的模拟器，但是ps2毕竟是出在之前，有其象征意义和奠基石的作用。



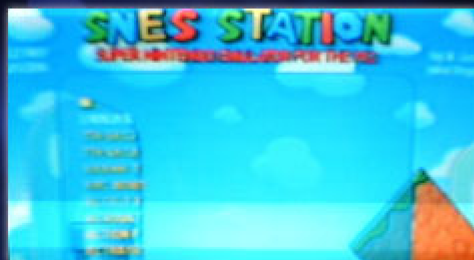
除了模拟功能，我想 ps2 本身的游戏也是让我们广大玩家热衷和痴迷的，毕竟 ps2 的成功更多地是靠与软件商的合作。诸如鬼泣，鬼武者，战神等 avg+act 类著名系列，以及传说系列，ff 等 rpg 系列，都赢得了很多玩家的心。也可以说 ps2 上的好游戏实在是太多了，以至于我们很多时候根本没有时间玩全，很多都是浅尝辄止。随着近些年来 pc 用 ps2 模拟器 PCSX2 的成熟，很大一部分玩家都可以直接通过 pc 来品味 ps2 游戏。当然，由于对 pc 的配置要求并不低，使得老机子无法很好地运行，而对于这样的玩家来说就产生了一种矛盾，换电脑还是买一台 ps2。就我个人而言，按照现在 ps2 的价格，买一台新机要比较合算，也比较合适一些。因为毕竟真机所有游戏通吃，而模拟器再完善，也是有 bug 存在的。当然模拟器方便修改，使用金手指简单，直接读取 iso 等等便利也是玩家们所热爱的。所有才会有宁可花钱换电脑，也要模拟到 ps2 的玩家。当然也有很多朋友是两者通吃。而对于 ps2 模拟器，其实也并非所有游戏都能够模拟，所有我们的这两套方案，也给了自己一个空间。

当然除了游戏以及模拟外，ps2 还能够看 dvd，虽然这个功能如今看来并没有什么了不起的，现在一台国产 dvd 的实际价格估计也就在 200 左右，但是在当年，这个作为噱头出现的功能，对于很多人来说还是很有吸引力的。记得以前自己没事的时候，也会用 ps2 看片子。虽然很多人说伤机器，其实也没什么，那时候还觉得很 cool 呢。此外 ps2 还增加了硬盘，这对于保护光头来说，也起到了很好的作用，日后出现的 360 等主机也都是借鉴了此功能，可见 ps2 并不只是游戏机这么简单，甚至可以称为先驱者。而对于其他同人软件，诸如金手指、存档与模拟器存档互换，以及听 MP3 等等之类的功能可以说是层出不穷，我想只要耐心的同人多花费一点时间，ps2 还是有很多潜力可以挖掘的。以至于现在还记得当年电视台播放的一条新闻：萨达姆购买 100 台 ps2 目的不明，美军高度重视其动向。因为当年的这条消息，还曾经出现过很多揣测，是不是萨达姆用 ps2 来发射导弹等等莫名其妙的传闻也不胫而走，一时间让人们留下了对神机的深刻印象。还有诸如某国外玩家甚至要抱着 ps2 去教堂和 ps2 结婚的消息也犹在耳边，让人不禁感叹，时间似乎真的过的有些快了。而 ps2 给我们带来的乐趣实际远远无法用语言来形容，这只有我们自己才能够真正了解到。

说到这里，其实我并没有用枯燥的数据或者说冗长的教程来给大家介绍ps2的功能或者其游戏的销量，也并没有在这里花上大篇幅来介绍ps2模拟器。只是综合性地做一下介绍，抱着和广大玩家交流和闲谈的宗旨和大家讨论着。如果真的要倒腾模拟器的话，到a9模拟器区或者a9ps2区都能够得到想要的回答，在这里我也就不再赘述了。另外，在日后的游戏机地栏目中，我们也会开辟出空间来进行某些主机的详细评测，以及专门的专题，使其达到令大家满意的效果。本期栏目就先说到这里，我们下回接着扯。



ps2上的sfc模拟器



ps2上的snes界面友好



ps2上的md模拟器



运行炸弹人2



很流畅



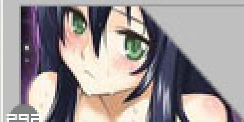
这个我想没人不认识吧

CONTENT



A9VG回顾志VOL.6

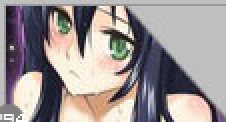
恶魔城，提到 cv 就会想到 A 少，当初包机房里有多少是在玩月下的.....这次的回顾志里就有立花关于 cv 系列捏他，敬请关注







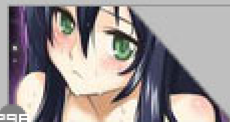
在上世纪 80 年代出生的玩家应该都混过机房，当时最热门就是拳皇和侍魂了吧，也有的游戏单条不服去外面真人单条的 ww，当年这两游戏的代表性的女性人物一是火辣性感的不知火舞，另外一个就是青纯可爱的大自然巫女娜可露露了，可惜这两个现在的境遇....




游戏美图 BBS.A9VG.COM Classical A9VG TEAM CLASSICAL TEAM 星之海洋

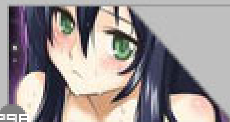

STAR OCEAN THE SECOND STORY

未开发惑星罗克异变 20 年后的故事，所有的物语都从神护的森林开始…当年吸引我的不是人设战斗什么的 — — 是听见朋友玩的时候神护的森林的 bgm 所吸引…游戏在 PSP 上重制加上全语音和新剧情…但是蕾娜的声音雷掉了 w…水树你配冬马还没缓过来吧。



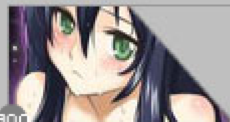
聖剣伝説

风之王国ローラント王女，某日因为盗贼团的袭击灭国，继承父亲的遗志，下定要复兴祖国和救出弟弟的决意后搭上了旅途。圣剑 3 过了那么年还是人气不减，当中人气王当然是莉斯了，系列的粉丝们都希望她能有个幸福的结局（迷：那么多年迷本的稿费就能复国了吧，被插走）



Nintendo

之前找到的一张图，应该很简单吧，大家能说出其中多少人的名字类

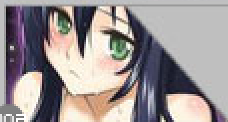






幽·遊·白書

幽游白书，md 包机房有段时间清一色都是在魔强统一，记得用的最多就是幻海了 w，女主角真是影薄到不行，牡丹你才是真女主呀~~~





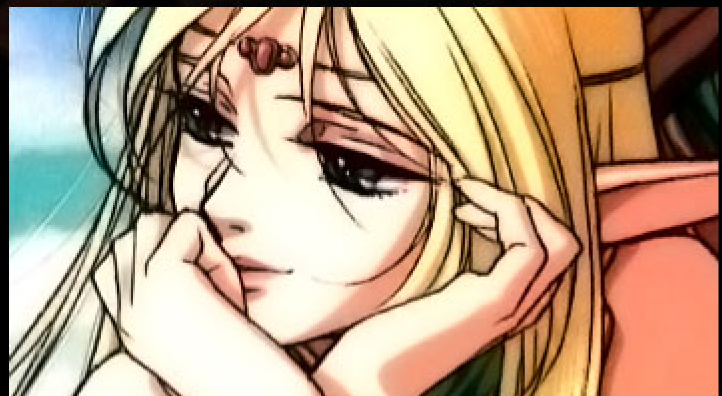


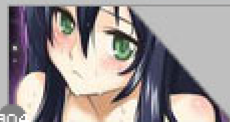




罗得岛战记，其剑与魔法的世界吸引了无数的粉丝，被奉为神作之一，下面的这对闪光也随着剧情的推进越来越厉害.....DC上也有款游戏，因其不低的难度成为了不少玩家的怨念，目前区里还有讨论该游戏的专帖





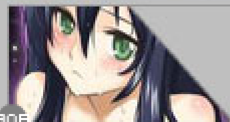






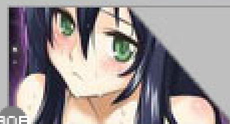
P4 Persona4

这系列我是玩了 PS2 的 4 代后才开始喜欢上的，出色的音乐，精美的人设，出色的系统，一上手就无法自拔，有一句流传甚广的名句，玩过 P4 就会边成 OOO~~~ 补玩 3 代中



SUPER MARIO BROS.

大叔辛劳了那么多年大家是不是对他和路易那一成不变的形象有点厌倦了呢，那我们来看看日本画师手下性转后的两只少女吧 www

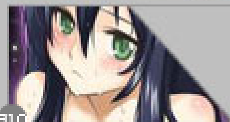






时空之轮是 SQUARE 于 1995 年 3 月 11 日在 SFC 上所发售的角色扮演游戏，发售前以堀井雄二、鸟山明、坂口博信三人的梦幻合作造成话题，光田康典也因担任此游戏的音乐制作人而开始受到注意。





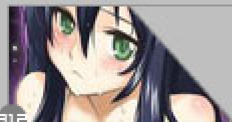


namco

TALES OF PHANTASIA

幻想传说，传说系列的原点，也是我接触的第一款传说，剧情是非常王道勇者拯救世界，但我们和克里斯在冒险中一起成长，一起和同伴们欢笑，悲伤，最后在常暗之町个人的结局归属也人人会心一笑，这款游戏也许是我玩的最用心的佳作之一了



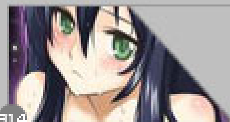






Xenogears

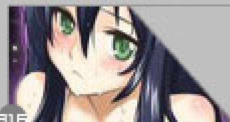
Xenogears，感动一代人的神之 RPG，飞和艾莉的超越万年的爱情让人无不动容，可惜的是当年的经费问题造成 disc2 有明显的赶工痕迹，真希望 XG 能够重制……虽然那已经不可能了







永恒传说，传说系列的里程碑，精美的画面，成熟的系统，爽快的战斗，由此作开始传说系列正式进入了一流 RPG 行列。这也是我第一次觉得精灵也能这么萌呀，冰魔法一直是我的主力魔法，因为能看冰精的召唤呀

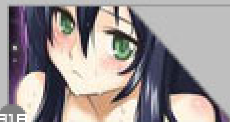


LANGRISSER





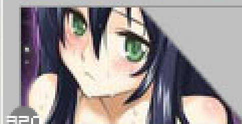
梦幻模拟战，一代的经典，很多玩家都是从2代开始接触该系列，2代也是系列的最高峰，随着系列的进行剧情是越来越让人无法接受，最后居然出现了宇宙人－－系列里我最喜欢的两位女主角是4代的安杰莉娜和2代的雪莉（你是M么！对，我就是w）





FINAL FANTASY

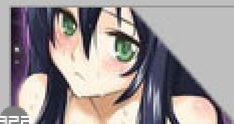
FF，著名的RPG的系列（众人，你这不废话），日本的国民RPG。前阵子我还看了篇游戏历史上最恶役的女性角色，居然全归FF....





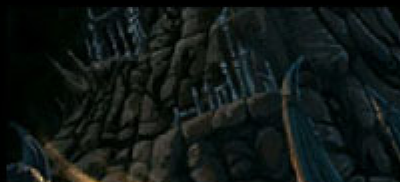


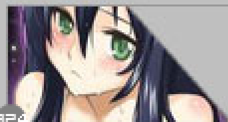
口袋妖怪的销量一向令人咋舌，经历了那么多年口袋依旧强势，金银的重制也将在 ds 上发售，少年时期你是不是也梦想有只和自己一起成长的口袋妖怪呢，





FE 的原点，暗黑龙与光之剑，主人公为了复国的后宫物语，女主倒贴的典范 w 这部还有出过动画，好象一共就两集，那声优阵容真是恐怖呀，好了好了，乱扯就到这里，如果没有玩过 fc 和 sfc 的朋友可以试下 ds 的重制版，虽然人设是雷了点……





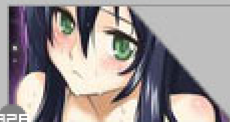




VP，俗称北妹，1代在PS上取得了巨大的成功，造就了一大批蕾丝，平时女神都是如何度过的呢~~~顺便为大姐喊声，“什么时候我才能当上主角啊！！！！”



生化5你玩了么，还我jill姐，5里的那是啥啊，这里发张著名画师ryu的同人，岁月催人老啊







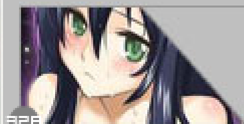


瓦尔基里，namco 的代表人物之一，早年是登场与 FC，之后在 n 社的许多作品中都有客串（迷之声：近年以战乙女为题材的糟糕物真是层出不穷呀）

勇者斗恶龙，日本的另一国民 RPG，说实话在 8 之前真的对这系列不感冒，但是在了解系统反回去玩才发现这系列的乐趣，在现实中无法实现的勇者梦能在游戏中实现









サクラ大戦

樱大战，相信就不用介绍了－－男主大神一郎可是众多男性的公敌，你这个可恶的家伙，攻略了那么多妹子，大神，"花组全员都是我的翅膀啊，啊哈哈，啊哈哈~~~~"女主角真宫寺樱，飘逸的长发，粉色的和服，开朗的性格，大和抚子的温柔，不知多少为她倾心~~吾辈也是。当然神崎也不能不提，那迷人的锁骨，原来锁骨也能萌啊，被长刀拖走……



机战，萝卜迷的最爱，能享受养成自己喜欢的角色，热血的战斗，热血的台词，热辣的美女，激烈的RY（这才是重点？），快出OG3，那么多坑快填4P

CONTENTS



按照名字首个英文字母升序排列

编辑寄语

自己加入怀旧区这个大家庭时间并不长，不过每天光顾 A9，关心怀旧区已经成为了我生活的重要组成部分。自己去年也刚刚参加工作，可以说 09 年对于我来说是有特别意义的一年，工作之后时间肯定不如学生的时候那么充分，不过却让我深刻理解了，做事情不能任意妄为。很多东西既然自己选择了就是一份责任，工作亦如此，在怀旧区也是一样，自己既然有心加入了这个大家庭，就已经做好了为怀旧区添砖加瓦的准备，相信自己能够做好时间上的平衡，只要自己依然有爱我就会一直干下去，希望自己身边的人也能坚持自己心中的一份信念，一份执着。



09 后半年到现在经历的事情比较多，有好有坏，喜忧参半。体会到人生无常的滋味，随之而来的就是肩上的负担与责任。希望来年一切都好一切顺利，家人安康，怀旧之心不灭。



【M】 My.Arms, Your.Hearse
【E】 Emprise.To.Avalon
【T】 The.Number.of.the.Beast
【A】 Angels.Cry
【L】 Lovecraft.And.Witch.Hearts

2009-10-22 奠
我需要能够面对现实的勇气
666是否代表了我的未来？
你看到了吗？神的眷恋
咔哒，我将沦为爱的奴隶

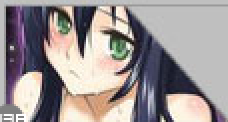
编辑寄语



A9VG回顾志vol.4 · 编辑寄语 · 文：flirtation

编辑寄语

回顾志的美图是我负责的，鄙人在ACG方面还是略懂皮毛，有错误的介绍不用客气请吐槽。10年，自己的本命年，希望自己的家人和自己都能健健康康，平平安安，各位也要在游戏的同时注意休息，进行合理的锻炼，家庭美满幸福。10年的展望么，怀旧区有着不错的系列活动正在筹备中，希望到时候各位能参与进来~~~10年最期待的游戏是工作室系列的最新作，魔塔系列的最新作，传说系列的最新作，机战系列最新作.....(众人，你有完没完啊)



编辑寄语

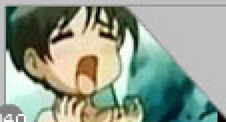
即将步入而立之年，诸多的时候，也有些不明白过去对自己来说意味着什么……想想自己的20多年的人生，大部分时间都是游戏的回忆。

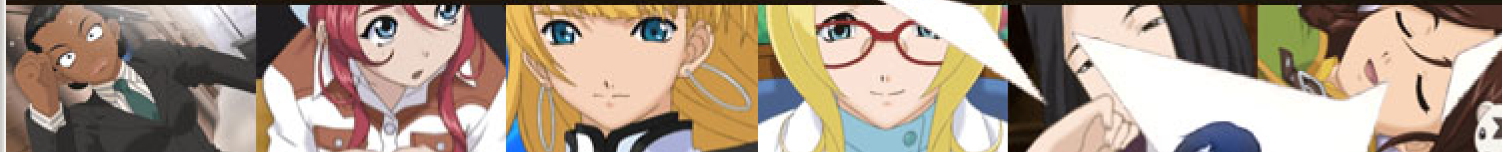
怀旧是一种心情，就像是漫步海边，随手拾起脚边的海螺，试着想吹响，却不知怎么去吹，放在耳边，感觉儿时伙伴的话语已在耳畔。（小飞龙灵魂附体……）

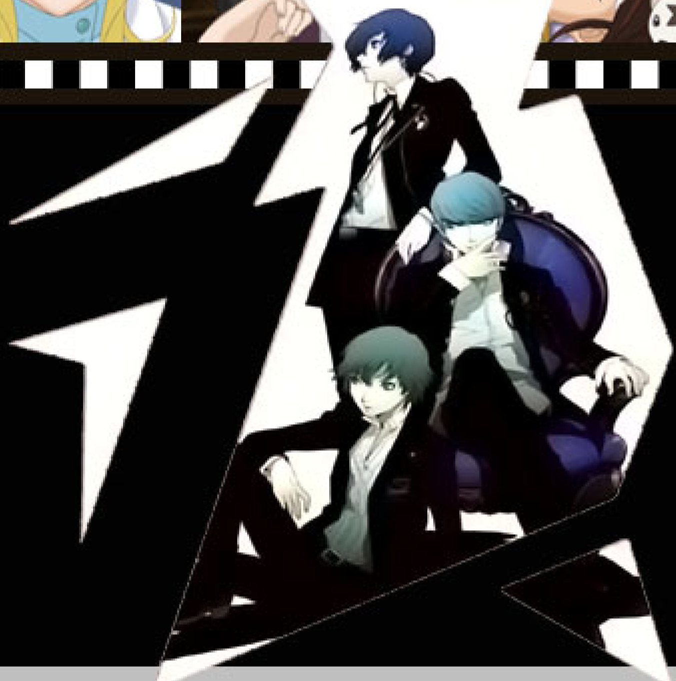
成长，成熟，不代表要抛去曾经的稚气。当自己以为自己每天进入了机械般的工作状态之时，你总能找回一丝感动。无论在拥挤的地铁里，烦闷的办公室里，或是应酬的饭局上，有时一次《功夫》的主题音乐的手机铃声，或是一声《超级马里奥》里的声效，都足以唤起你的会意的微笑。这便是人生的记忆。

謹賀新年

今年も宜しくお願いいたします

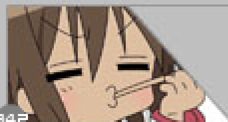






编辑寄语

在这有限的空间里就少说点游戏了，09 年后半段找了份设计师的工作，觉得企业也不错，董事长先生平时也尽是儒家做派，无时无刻嘴里不是在念叨着如何为员工着想才会换得员工的真心卖命。后经过半年的时间逐渐发现，这些美妙的语言原来全都是屁，口口声声的教别人怎么爱护地球保护自然，自己却每天开着车，口口声声的说员工一天不容易，却时不时的弄加班还不给加班费，最后我搞明白了，某些人表面的儒家做派只不过是做人的技巧，只不过是运用技巧来使员工卖命，而这种人所作出过的承诺恐怕连他自己都不记得了，他们只知道白纸黑字的合同才是真实有效的，恩……其实公司里白纸黑字的东西有很多也是我 ps 出来的，我当时问：“这不是造假么”。领导曰：“潜规则”。一切都是假的，不想再继续这样的生活，于是 10 年的 1 月又开始在家里宅了。其实宅并不是什么好事情，但却很无奈，在这个社会里大部分的机会不是靠实力争取到的，实力强也不会有什么太大的用处，只有所谓的适合与不适合，再有本事只要揭穿了他们的本质，那么你就不适合了。最后说一说游戏，其实樱花大战 5 还是不错的，尤其是战斗系统的进化，等续作。



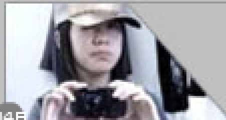
编辑寄语

每个人都有自己的童年，对于从小就爱好电子游戏的我，绝对没有一样东西能像 FC 这样代表我的童年。随着年龄的逐渐增长，游戏虽然已经退出了我休闲的绝大部分空间，但它仍像一件古董一样摆放在橱窗，偶尔也会把玩地废寝忘食，而玩的最多的，依然是我游戏生涯的起点——FC，也许这就是轮回，二十年一轮回。套用一句时兴的话，咱玩的不是游戏，是怀旧。怀旧，用 remix 来缅怀童年，让每一个熟悉它的老玩家回想起当年的快乐，这就是我现在的梦想，将怀旧进行到底！



编辑寄语

自一年前在怀旧区发了一篇原创精华后，进入了回顾组，开始名正言顺地玩老游戏 ^^ 前半年，由于时间充裕，对自己心目中靠前的几款游戏进行了回顾。当然，个人的机战系列补完计划还有很长的路要走。另外，其他题材的战棋游戏回顾也在筹备 ing... 对国产单机经典始终还是念念不忘 ^^ 后半年，不巧赶上毕业找工作。当初被分配任务、担任"特别企划"栏目的编辑时，心中一慌 ... 挑选的作品中途也更换过两次，最终还是选定自己拿手的机战 ^^ 从结果上来说，毕业、找工作、回顾志栏目，都算是顺利完成 ^^ 希望大家能够喜欢这期的回顾志，它集结了现任回顾组成员的心血，拥有怀旧魂的你一定懂的！



A9VG回顾志vol.4 · 编辑寄语 · 文：shinginger

■2008.09：在怀旧区发布第1篇原创攻略
■2008.11：申请加入A9VG回顾组
■2008.12：第1次策划&组织活动
■2009.03：担任回顾档案区挂版
■2009.05：参与筹备怀旧特辑VOL.3
■2009.07：参与制作回顾志VOL.4
■2010.01：第1次担任热区挂版







编辑寄语

回望一年多以来个人在这里的足迹，不禁感慨万千。从浩如烟海的网络中寻找到怀旧区，是因为老游戏；从潜水员到浮出水面的攻略撰写者，是因为老游戏；从头衔变成“A9VG 回顾组 ”到任职挂板，还是因为老游戏。A9VG 怀旧长廊——五湖四海的玩家因为心中共同拥有的怀旧魂而聚拢到这里，畅谈游戏、分享回忆。“ 怀旧是一种美德 ”，身为一个撰稿人必须增加自己的游戏底蕴，也希望这条路我能一直走下去。





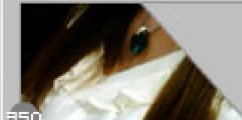
A9VG回顾志vol.4 · 编辑寄语 · 文：太正之风





编辑寄语

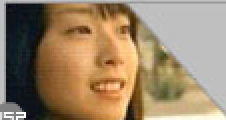
岁月留不住的是我们的年龄，但是岁月却留住了我们的记忆。曾几何时，我们还在享受着往日美好时光的时候，会曾想过，今天我们已经经历过了这么多。游戏、青春、回忆，美好地成为我们脑海中永远不会消失的那份纯真。有多少爱可以重来，我并不知道；但是有多少游戏能够重来，我想说的很多很多。怀旧是一种人类本性的体现，因为人类的思维空间给了我们太多的遐想，真因为有很多美好的事情值得我们去继续回味，才会有有多夕阳的眷恋，才会有对山林美景的遐思。人的一生是短暂的，短暂如一缕青烟，而这一缕青烟中却包含了太多，太多的东西需要我们去回味，品味那过去的美，就在此时此刻，或许，是每时每刻……



A9VG回顾志vol.4 · 编辑寄语 · 文：邪魔天使改

编辑寄语

首先，祝大家新年龙行虎步，大吉大利 ^-^
关于入组的日子，我记得很清楚，就在我生日的后面一天 = =
原来就很喜欢逛怀旧区，因为里面有我熟悉的游戏，熟悉的画面和熟悉的人物，他们能给我带来很多儿时的快乐回忆。随着在怀旧区的日子越来越长，就觉得自己不贡献点什么就不好意思了，所以顺利出炉了第一篇回顾。写完才知道写作的辛苦，这对自己来说，也算是一次磨练吧 = =
谁知，随后就一发不可收拾，在连续出了几篇回顾之后，就萌生了入组的愿望……
在第一次申请失败后，我如愿的进入了怀旧组。进去之后才发现，自己的肩上多了很多责任，做事再不能率性而为，同时在一次次的磨练后，思想也变得逐渐成熟了……
谈谈游戏吧，写方块游戏漫谈是自己的一个愿望，简简单单的几个小方块，丝毫不起眼却造就了方块游戏的伟大。就和我们一样，一个一个的小会员，组成了 A9 这个大平面，为 A9 贡献着自己的力量。
最后，希望大家能喜欢这次的回顾志，不为其他，只为这里凝结这我们的心血和汗水，谢谢。



编辑寄语

两年多了，第 3 期回顾志距离第 4 期已有两年之久，回顾组内也有了翻天覆地的变化。

最近忙着帮老婆选车，看中了最近要发售的大众高尔夫GTI，结果万恶的一汽居然把起步价定的N高，高 6 的皮 +2.0T 的发动机就可以把它的价位定的和迈腾一样了。

最近追一部叫《决定不哭的日子》的日剧，感叹一下日本的职场的恐怖，由于刚开始不太相信是真的，还问了一个在日本工作的朋友，从他口中得出日本方面的情况确实和片子中的差不多，请允许我再感叹一下，我的工作环境实在是太幸福了！

这次和一些新组员一起完成的回顾志，感慨下新组员的写文和制作能力，正因为有你们，回顾组才会越来越强大！



A9VG回顾志vol.4 · 编辑寄语 · 文：zhimaayi

编辑一览

主编：bush 副主编：kevinenzo

美帝：脑残星

游戏批评编辑
flirtation 脑残星 zhimaayi



经典片段编辑
太正之风

漫谈经典编辑
太正之风

特别策划编辑
shinginger



游戏美图编辑
kevinenzo



回顾人行道编辑
沉睡的狮子心

游戏机地编辑
立花哲 邪魔天使改



精彩影音编辑
立花哲 robingo

A9VG回顾组原创作品

Classical A9VG TEAM

A9VG 回顾组

怀旧游戏长廊　游戏黄金一代的天堂

